nur 8,90 DM

Euro 4,55/ös 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/
Dkr 47,00/lfr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00

Heftfolge Nr. 88

6/2000 Juni

PC Joker Heft & Spiel

mit 3D-Echtzeitstrategie

Skull Caps

— deutsche Vollversion —

9 x spielbar: NFS Porsche • Sudden Strike • Devil Inside • Force Commander u. v. a.

Top-Videos: Diablo 2 • Alone in the Dark 4

CD-Extras: Sumpfhuhn • Tanz der Vampire • Bonus-Lösungen • Internet-Zugang

PC Joker 6/2000

Die Angst spielt mit

Horror-Games: Alone in the Dark 4 • Dino Crisis • Blair Witch Project

CD 2: 12 aktuelle Spiele-Demos

Achtung! Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!

Starlancer

Test: ein neuer Wing Commander aus dem Roberts-Imperium

CD 1: Vollversion Skull Caps

Achtung! Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!

Big Brother

Neues aus dem Container: der Game-Hype zum TV-Kult

Diablo 2
spielbare Version und CD-Trailer

E3 2000
Vorschau auf die Mega-Messe

Origin-Krise
Garriott weg, Projekte eingestellt

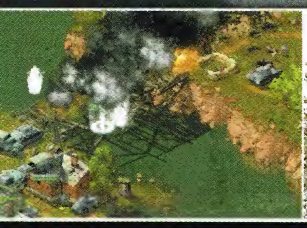
4 394225 408908 06

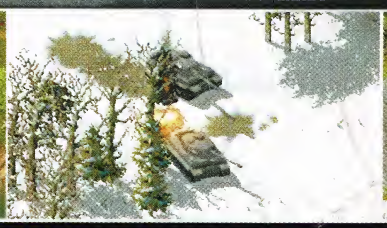
Release: 1. Quartal 2000

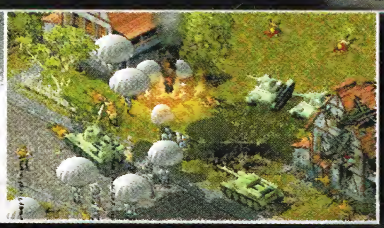
"KRIEG KANN MAN NICHT SPIELEN"

cdv
www.cdv.de

Produktinfo 001







...SAGT MEIN OPA!

Und das sagt die Presse:

"What a rush! The detail and realism in the simulation will knock your socks off! ..."

BetaZine.com 17.11.99

"Sudden Strike hat das Zeug dazu, das Genre zu revolutionieren."

PC Games 1/2000

SUDDEN STRIKE

www.suddenstrike.de

"Ein Echtzeit-strategical von bisher ungekannter Detailfreudigkeit ..."

Power Play 12/99

"Erst denken, dann schießen", "Für ein Echtzeit-Strategiespiel bietet Sudden Strike viele taktische Tiefe"

GameStar 1/2000

In keiner Weise sollen mit dieser Anzeige die Grauultaten des 2ten Weltkrieges verharmlost oder verherrlicht werden. Wir ...

UNS GIBTS AM LÄNGSTEN!

Wer sich ein bisschen mit Werbung auskennt, weiß: Alleinstellungsmerkmale sind Gold wert. Jeder will das beste, preiswerteste, schönste, waschstärkste und meistgekaufte Produkt im Sortiment haben, jeder die Mitbewerber übertrumpfen. Wir machen da natürlich keine Ausnahme, können jetzt jedoch mit einem Superlativ aufwarten, der für Geld nicht zu kaufen ist: PC Joker ist das am längsten laufende Spieletestmagazin Deutschlands – ein Ehrentitel, den man sich wahrhaftig verdienen muss!

Deutschlands dienstältestes Spielemag rein für den PC war der Joker als erstes dieser Art per Definition schon immer, dass er es nun in jeder Beziehung ist, verdanken wir dem seligen Entschlummern des Traditionsheftes „Power Play". Trotz mehrmaligem Verlagswechsel (Markt & Technik, Magna Media, WEKA/DMV sowie zuletzt Future Verlag) hat die Power fürs Play am Ende nicht mehr gereicht, wobei der Abgang in meinen Augen nicht eben glorreich war: In der letzten Ausgabe noch doppelseitig um Abonnenten zu werben und gleichzeitig bereits einfach die Vorschauseite vom Schwestertitel „PC Player" zu übernehmen, scheint mir nicht ganz die feine Art zu sein. Sei's drum, über Tote soll man nicht schlecht reden...

In seiner neunjährigen Geschichte hat der Joker allerlei Höhen, Tiefen und Konkurrenten überlebt, weil für uns immer die Leser an erster Stelle kamen – nicht die Verkaufszahlen. Letztere folgten und folgen dann automatisch. Daher bieten wir Ihnen auch in der vorliegenden, nunmehr 88. Heftfolge wieder viel Lesestoff fürs Geld: die aktuellsten Games im Test, Ausblicke auf viel versprechende Neuheiten und Spieletipps satt sowieso, aber eben auch interessante Artikel wie die Reportage zur Origin-Krise, das „Big Brother"-Special oder die Kaufberatung zu 19-Zoll-Monitoren. Dazu gesellen sich wie gewohnt gleich zwei Begleit-CDs mit brandneuen Demos sowie der Vollversion des ulkigen 3D-Echtzeitstrategicals „Skull Caps". Wie wir all das für nur 8,90 DM liefern können? Na so, wie wir zum absoluten Longseller wurden: Erst kommt die Qualität, dann die Bilanz!

Ein besseres Schlusswort werden Sie von mir nicht hören, schließlich bin ich Herausgeber und als solcher auch finanziellen Gesichtspunkten verpflichtet. Sie braucht das freilich nicht weiter zu kümmern, Ihnen wünsche ich nun einfach viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

Ihr Michael Labiner

PC Joker Inhalt

Die Angst spielt mit

Daddeln bis das Blut gefriert: **Horror-Games** liegen voll im Trend. Wir warnen Sie schon heute, welche Spiele Ihnen morgen schlaflose Nächte bescheren werden!

Previews ab Seite **38**

Panik im Jurassic Park: Dino Crisis

Allein im Geisterhaus: Alone in the Dark 4

Der Fluch der Kino-Hexe: Blair Witch Project

Krise bei Origin

Eine Legende zerbricht: Stardesigner Richard Garriott weg, 20 Mitarbeiter entlassen, fast alle Projekte eingestellt! Wie soll es mit der Kult-Company weitergehen?

Hintergrundbericht ab Seite **22**

Hot Spot

Branchen-News 20
Hinter den Kulissen
Eine Legende zerbricht: Origin . .22
Messe
Vorschau auf die E3 Los Angeles 30
Previews
Alone in the Dark 4 42
Blair Witch Project 44
Dino Crisis 40
Gangsters 2 48
Gunlok 46
Homeworld: Cataclysm 50
Special
Big Brother – The Game 26
Die Angst spielt mit:
Horror-Games 38
Spiele-News 16

Hardware

News 104
Tests
19-Zoll-Monitore 106
Neue 3D-Karten 112

Online Guide

News 82
Previews
Diablo 2 86
Everquest: The Ruins of Kunark .84
Tests
Toyota Adrenaline Challenge . . .90

Lösungshilfen

Lösungsindex 124
Komplettlösungen
Dark Project 2 114
Tipps & Strategien
Final Fantasy 8 120
Cheats & Tricks
Civilization – Call to Power 121
Dark Project 2 121
Die Sims 123
Edgar Torronteras Extr. Biker . .121
Heroes of Might and Magic 3:
The Shadow of Death 123
Majesty 121
Messiah 122
NBA Inside Drive 2000 123
NHL 2000 123
Planescape Torment 122
Rollcage Stage 2 122
Star Trek: Armada 123
Star Wars: Force Commander . .123
Lösungshilfen auf CD
Command & Conquer 3: Feuersturm
The Longest Journey

Rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs

Der Imperator schlägt zurück

Chris Roberts hat sich von Origin abgenabelt, sein eigenes Label gegründet und das beste „Wing Commander" aller Zeiten produziert: **Starlancer** setzt die spacige Erfolgsserie inoffiziell fort.

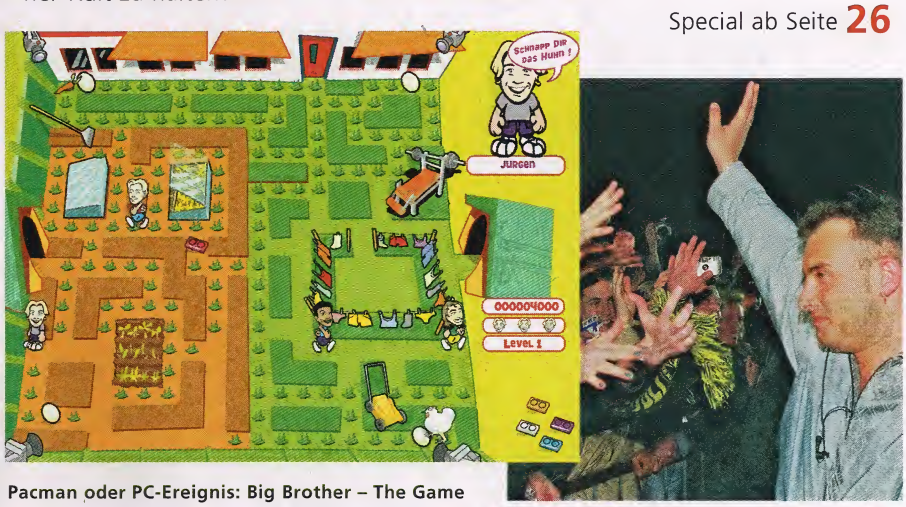
Test ab Seite **52**

Kompromisslose Space Opera in 30 Akten: Starlancer

Live aus dem Container

Eine TV-Show spaltet die Nation: Ist **Big Brother** Voyeurismus für Anspruchslose oder die Zukunft der Fernsehfamilie? Und was ist vom PC-Spiel zum Container-Kult zu halten?

Special ab Seite **26**



Pacman oder PC-Ereignis: Big Brother – The Game

Rubriken

Abo Service 34
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies . . .12
Skull Caps 10
Charts 96
Comic 129
Editorial 3
Gewinner 132
Glossar für Fachbegriffe 99
Impressum 99
Inserenten 131
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 100
Kleinanzeigen 132
Kostenlose Produktinfos 130
Leserbriefe 126
Messen & Termine 20
Preisausschreiben
Blair Witch Wettbewerb 19
Miniumfrage 6
Stadtgespräch 8
Testindex 98
Update Service 92
Vorschau 134

Spieletests

Abenteuer

Der Fluch der Azteken 80
Die Zeitmaschine 80

Action

Die Rache der Sumpfhühner .78
Starlancer 52

Genremix

Messiah (dt.) 93
Rogue Spear: Urban Operations .93
You don't know Jack 3 66

Sport

F1 2000 74
Full Strength
Strongman Competition 69
Nelson Piquet's
Grand Prix Evolution 78
Rally Masters 72
Rollcage Stage 2 78
Street Luge Racing 69
Tiger Woods PGA Tour 2000 . . .76
UEFA Champions
League 1999/2000 70
Virtual Skipper 68

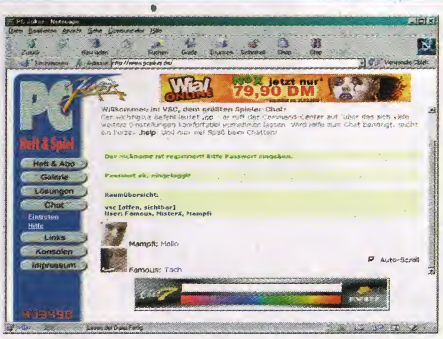
Strategie

Earth 2150 2.0 92
Heroes of Might and Magic 3:
The Shadow of Death 92
Lemmings Revolution 64
Shadow Watch 78
Shogun – Total War 60
Starship Soldiers 58

Wirtschaftssimulation

Business Tycoon 80
Wallstreet Tycoon 80

NEUE CHAT-FUNKTIONEN



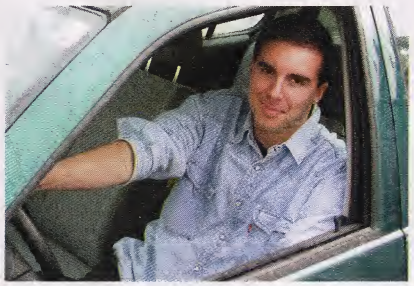
Wer über unsere Homepage (www.pcjoker.de) mit Gleichgesinnten oder Redakteuren plaudern will, kann dies **jetzt u.a. mit Bild**: 50 x 50 Pixel große Porträts darf man hochladen. Außerdem können im neuen Command-Center persönliche Einstellungen abgespeichert und Grafikmotive ausgewählt werden.

LIVE AUS LONDON

...berichtet fortan **Derek dela Fuente** als Korrespondent für den so wichtigen Spiele-Produktionsstandort England. Bereits seit den Tagen des „Amiga Joker" war der mittlerweile 45-Jährige immer wieder für uns in der Funktion eines freien Autors tätig, ab sofort dürfen Sie sich auf monatliche Exklusivtests, brandheiße Previews sowie hintergründige Reportagen von unserem Mann im Ausland freuen!

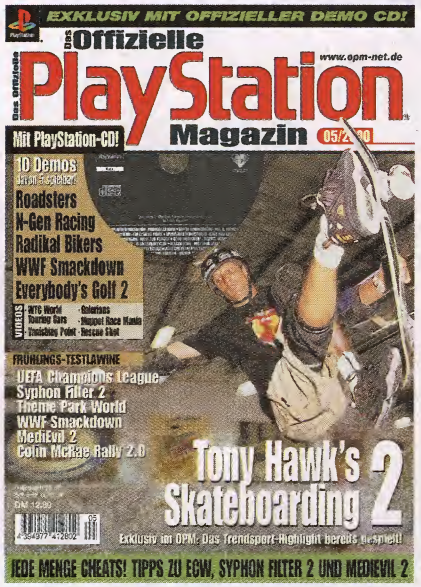
ZURÜCK NACH WIEN

...zieht es unseren **Manfred Huber**, weshalb diese Ausgabe die letzte ist, für die „Mampfi" die CDs erstellt und Tests geschrieben hat. Wir wünschen dem scheidenden Kollegen alles Gute an der Donau und blicken in die Zukunft: Im nächsten Heft stellen wir an dieser Stelle den „Ersatzmann" (könnte auch eine Ersatzfrau sein) vor.



OFFIZIELL PLAYSTATION

Wenn schon Sony-Games, dann solche, die das **Offizielle Playstation Magazin** aus dem Cypress Verlag empfiehlt! Das sagen nicht bloß die Konsoleros aus unserer Redaktion, weshalb wir mit dem Blatt nun eine Anzeigenkooperation haben: Wer mit den gegenseitigen Inseraten wohl mehr Leser von der Qualität der jeweiligen Plattform überzeugen kann?



ZAR UNTER TZAREN

...wurde unser Paul am 11. März bei dem von Take 2 veranstalteten **Tzar-Wettbewerb** zwar nicht gerade, belegte unter den acht Teilnehmern im Münchener „Gamer's Matrix" aber immerhin einen ehrenvollen dritten Platz. Als Preis erhielt der Echtzeitstratege unter dem Joker-Banner neben einer Urkunde auch einen hübschen Dolch. Zu Michael dem Tyrannen schlich Paule, den Dolch im Gewande...

RICHTIGSTELLUNG

Wir entschuldigen uns hiermit hochoffiziell bei **Martin Metzler**, PR-Manager von Saitek: In der Gästeliste der Joker-Gala (PCJ 4/00) hatten wir den Mann versehentlich zur Frau gemacht! So, das wäre erledigt – und allemal preiswerter als durch eine operative Geschlechtsumwandlung.

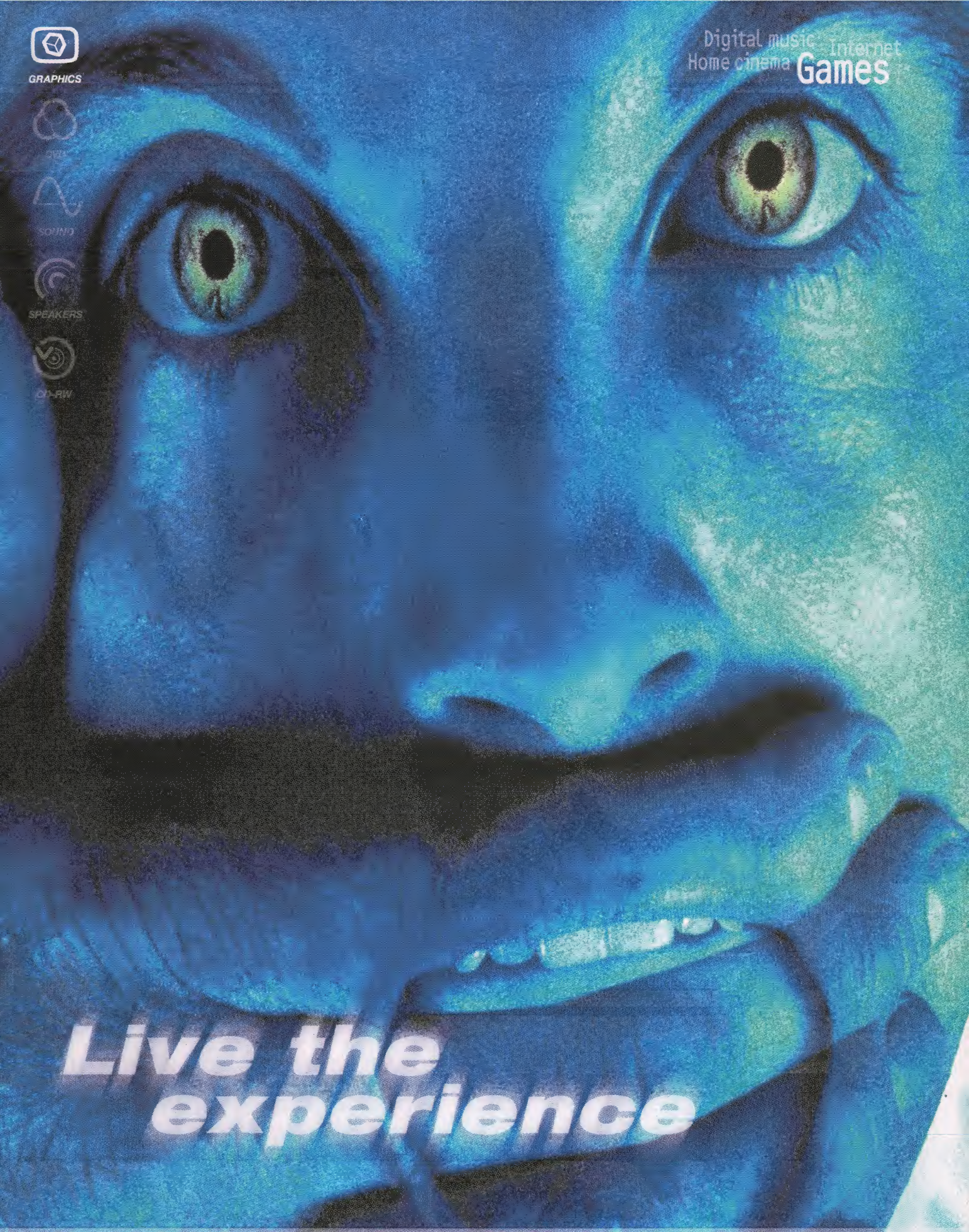
MINI-UMFRAGE

Um schneller auf Leserwünsche reagieren zu können, hier wieder einige Fragen zur vorliegenden Ausgabe – wer sie beantwortet, nimmt an der **Verlosung von 5 aktuellen Top-Games** teil!

1) Gefällt Ihnen die Vollversion dieser Ausgabe? Falls nicht, warum?
2) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am besten?
3) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am besten?
4) Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?
5) Gibt es in dieser Ausgabe ein Spiel im Test, mit dessen Wertung Sie nicht einverstanden sind?
Wenn ja, welches und warum?
6) Sind Sie auch an Reportagen zu Computerthemen interessiert, die nur nebensächlich mit Spielen zu tun haben? Z.B. Flugsimulatoren für Piloten oder Computeranimationen bei Spielfilmen?
7) Sind Sie Abonnent?
8.1) Stellen Sie sich vor, unser Verlag ist der Container von BIG BROTHER. Wen aus unserem Team würden Sie nächsten Monat in die Freiheit entlassen? ;o)

Joker Verlag • Miniumfrage
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

Einsendeschluss: 22. Mai 2000



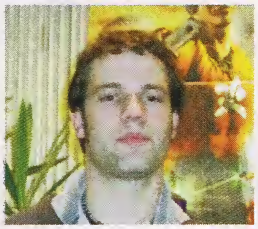
Mit der neuen 3D Blaster TNT2 Vanta PCI erleben Sie große Grafikpower zum kleinen Preis. Basierend auf dem bewährten TNT2-Chipsatz liefert die Karte satte 32MB Speicher, 32-bit true colour rendering und full-screen anti-aliasing für alle upgrader oder Einsteiger in den Grafikbereich. Das PCI-Modul erlaubt es vor allem auch Inhabern älterer PC-Generationen oder von Komplett-PCs den einfachen Einstieg in die Welt der faszinierenden Grafik.

CREATIVE

www.europe.creative.com

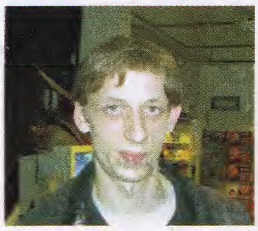
Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring ~ © Copyright 2000. Creative Technology Ltd. Das Creative Logo und 3D Blaster sind eingetragene Warenzeichen der Creative Technology Ltd. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

Moorhuhn oder weniger Huhn?



Stefan Weiß (21), Mediengestalter
„Die Volksverdummung ist auf dem Vormarsch: Erst Maschendrahtzaun und Teletubbies, jetzt dieser Schwachsinn. Musik, TV, PC – oh weh!"

Josef Paluck (27), Radio- u. Fernsehtechniker
„Eine reine Werbekampagne für eine Zielgruppe ohne jede Ahnung. Mit einem „echten" Game für richtige Spieler hätte das so nie geklappt."



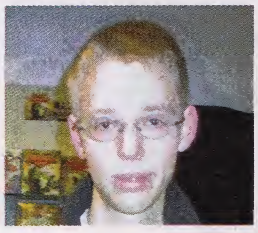
Josef Geisberger (24), Datentechniker
„Vom Moorhuhnfieber habe ich nichts gespürt, auch nicht im Betrieb. Mir sind ohnehin LAN-Partys lieber als so ein Simpel-Spielchen zu zocken."

Ingo Fengler (33), Arzt
„Ans Moorhuhn bin ich per Heft-CD geraten und finde es witzig; genau wie meine Frau. Dabei sind Ballerspiele eigentlich nicht unser Ding."

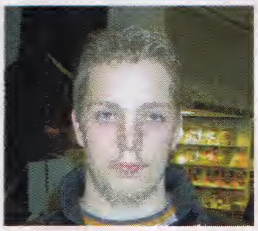
Stefan Micko (29), Dipl. Ingenieur
„So was von langweilig! Ich habe das Game per E-Mail bekommen, zum Glück ohne Virus – und nach fünf Minuten direkt wieder deinstalliert."

Vo Hong (22), Student
„Bei Siemens spielen Kollegen das in den Pausen. Aber dass da irgendwas zusammenbricht, so à la BILD? Nö, mal wieder alles bloß erlogen."

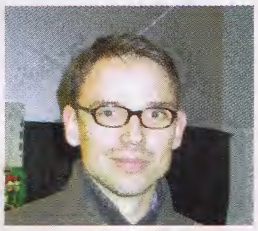
Das **Werbehuhn** für Hochgeistiges aus schottischen Landen nistet auf nahezu jeder Festplatte, bald flattert Nachschub ins Internet. Doch nicht alle sind dem **Jagdfieber** verfallen…



Philipp Berner (16), Schüler
„Das ist wohl eher was für Leute, die sonst nicht am PC spielen. Wer Half-Life im Netzwerk zockt, den interessiert Moorhuhn nicht die Bohne!"



Tobias Csaki (16), Schüler
„Unser Clan Descipe ist gerade Dritter der deutschen Meisterschaften bei Q2 geworden. Meinst du echt, da interessiert mich so ein Müll?!"



Klaus Buhlmann (33), Chemiker
„Ich spiele sonst Adventures und Flugis, aber das Moorhuhn kann schon Laune machen: schnell zugänglich, schnelles Gameplay, schnell langweilig."

Gerhard Swihla (33), Beamter
„Habe viel darüber gelesen, soll ja PCs lahm legen und so. In unserer Abteilung hatte es einer illegal installiert – das gab Ärger…!"

David Neumeier (31), Beamter
„Ich habe es ein paarmal gespielt, ein gewisser Suchtfaktor scheint also da zu sein. Aber nach einer Woche war der Spaß auch wieder vorbei."

Matthias Preiss (26), Erzieher
„Viel Rummel um nichts. Scheint mir so, als hätte da die Vertriebsfirma selbst bei BILD und Konsorten angerufen – das Teil ist doch ein Witz!"

Ingeborg Bernauer (60), Sekretärin
„Ich spiele lieber Rommé und zwar mit Menschen. Computer lassen sich so schlecht beschummeln und das arme Huhn soll man mal in Ruhe lassen."

Nächstes Thema

In nahezu jedem Stadtgespräch tauchen sie auf: **LAN-Partys**. Zeit, das Thema einmal näher zu beleuchten. Für die kommende Ausgabe ist daher nicht nur ein entsprechendes Special, sondern auch eine Umfrage geplant: Wer war selbst schon auf einer solchen Zocker-Fete, wer hält diese Veranstaltungen wegen der bevorzugt gespielten Index-Games für die technologische Variante der Satansanbetung?
Für weitere Themenvorschläge sind wir übrigens stets dankbar. Brief, Karte oder E-Mail an nebenstehende Adresse genügt!

Joker Verlag
„Stadtgespräch"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail:
jokerpost@aol.com

GROUND CONTROL

Echtzeitstrategie für das neue Jahrtausend

ACTION STATT AUFBAU!

Wir schreiben das Jahr 2419.
Das Mutterschiff CSS Astrid der Crayven Corporation kreist um den Planeten Krig-7B.
Es ist der Abend vor der alles entscheidenden Schlacht gegen den Orden der Neuen Dämmerung.

HALLO?

MAJOR PARKER? SIND SIE DA?

TUT MIR LEID. HAB SIE NICHT GEHÖRT. WAS WOLLEN SIE... LIEUTENANT?

S-S-SORRY, MAJOR. ICH WOLLTE WAS FRAGEN, ABER WENN ICH STÖRE...

IS' SCHON GUT, LIEUTENANT. KEIN PROBLEM. BIN HIER FAST FERTIG...BESSER KANN DAS DING HIER NICHT LAUFEN.

WAS KANN ICH FÜR SIE TUN?

ICH WOLLTE WAS ÜBER DEN ORDEN DER NEUEN DÄMMERUNG WISSEN, MA'AM. I-ICH HAB NOCH NIE GEGEN IHN GEKÄMPFT. DA HAB ICH MICH GEFRAGT...

WAS SOLL ICH DAZU SAGEN, LIEUTENANT? ICH HAB DEM ORDEN SEIT SIGMA DRACONIS NICHT MEHR GEGENÜBER-GESTANDEN.

SORRY, MA'AM. ICH HAB MICH NUR GEFRAGT...OB SIE SICH DESHALB GEDANKEN MACHEN.

AN DIE SCHLACHT ERINNERE ICH MICH NICHT BESONDERS GERN, WENN ES DAS IST, WAS SIE MEINEN.

ALSO, ÄH, NICHT SO GANZ, MAJOR...

ICH MACH MIR IMMER NUR ÜBER *EINE* SACHE GEDANKEN, LIEUTENANT. IM MOMENT MACH ICH MIR DARÜBER GEDANKEN, DASS ICH MÜDE UND DRECKIG BIN, UND OB ICH ES SCHAFFE, NOCH 'NE DUSCHE ABZUKRIEGEN, BEVOR DAS LICHT AUSGEHT.

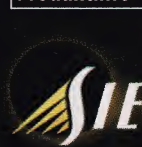
WENN SIE DIESE UNTERHALTUNG WEITER-FÜHREN MÖCHTEN, MÜSSEN SIE DAS WOHL ODER ÜBEL MIT SEIFE UND WASCHLAPPEN IN DER HAND MACHEN.

ZU BEFEHL, MA'AM.

GUT. ICH SCHRUBB MIR NICHT GERN SELBST DEN RÜCKEN.

Fortsetzung folgt! The...

Produktinfo 024



www.groundcontrol-das-spiel.de

Jeden Monat neu: Die Ereignisse von Krig-7B auch auf unser Special-Website. Entdecken Sie das "Code-Wort des Monats" auf den jeweiligen Comicseiten und fügen Sie diese am Ende zum ultimativen Cheatcode zusammen.

© 1999 Sierra On-Line, Inc. Sierra und Ground Control sind Warenzeichen von Sierra On-Line Inc. Sierra On-Line ist Teil der HAVAS Interactive Gruppe. Das Massive Entertainment Logo ist ein Warenzeichen der Massive Entertainment AB. Alle Rechte vorbehalten. Story von Arjan Dentaio / Illustrationen von Lucio Parrillo für IDEENSCHMIEDE Paul & Paul. 50169 Kerpen www.sierrafeb.de

Über 40 Fallen und Erfindungen von der Stinkbombe bis zur explodierenden Kuh wollen im Labor erforscht werden

3D-Echtzeitstrategie mit hohem Witz- und Wuselfaktor, das bietet diesen Monat unsere Vollversion. Doch so putzig die glatzköpfigen „Skull Caps" in ihren Latzhosen auch wirken mögen – wenn es darum geht, die 45 Levels gegen die blauen Widersacher zu verteidigen, kennen die knuffigen Skullies keinen Spaß: Ihre Forscher ertüfteln über 40 fiese Erfindungen vom Steinregen bis zur explodierenden Kuh; geschickte Kombos ermöglichen Taktiken satt. Warum nicht zuerst den Feind mit einer Stinkbombe aus dem Haus locken, um ihn dann geradewegs in eine Stromfalle laufen zu lassen?

Explodierende Kühe und Skullies – aber kein Mulder...

Damit nicht genug, denn hier lässt sich sogar die Landschaft mit wenigen Mausklicks umgestalten. Wird etwa neuer Baugrund benötigt, wandelt man Wasser in Festland um – klappt aber auch umgekehrt. Häuser gibt es in drei Typen (sehen je nach Szenario anders aus, von Iglus bis zu Burgen), als Wohnbauten für die Aufzucht von Nachwuchsskullies, Kasernen zur Waffenherstellung sowie die bereits erwähnten Forschungslabors. Ob Baumeis-

„Kuck mal, ne Kuh!", freudig schart sich der Feind um unser vermeintliches Geschenk

Kabumm: Die „explodierende Kuh" macht ihrem Namen alle Ehre

Zurück bleiben ein riesiges Loch im Boden und ein zerstörtes Gebäude

Im Lauf der 45 Missionen verschlägt es die Skullies sogar ins ewige Eis

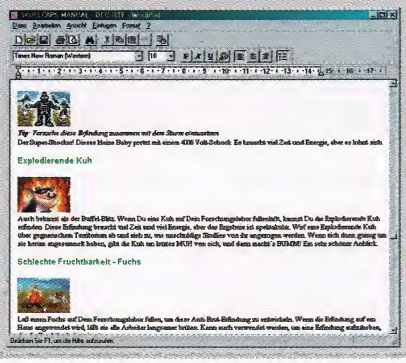
Große Vorbilder: Wuselig wie „Die Siedler", originell wie „Populous"

Nach jeder Mission wird der Spielstand automatisch gespeichert

ter, Arbeiter, Soldat oder Forscher, selbst nachträgliche Umschulung ist nur einen Mausklick weit entfernt. Ebenso komfortabel werden die Mannen gegen den Feind geführt: Einfach per Maus und Zugrahmen die gewünschten Einheiten markieren und zum Ziel schicken.
Das bunte Treiben treibt es auch schon auf schwächeren Rechnern bunt. Für die stufenlos zoombare Grafik inkl. Übersichtskarte ist kein 3D-Beschleuniger erforderlich, als Sounduntermalung gibt es witzige Effekte sowie zehn Musikstücke direkt von der CD. Und damit auch wirklich die ganze Familie am strategischen Wuselspaß zwischen „Die Siedler" und „Populous" teilhaben kann, fehlt last, not least der Mehrspielermodus nicht: Per lokalem Netzwerk dürfen bis zu vier Leute die Kühe fliegen lassen!

Handbuch & Tipps

Das komplette, illustrierte, deutschsprachige Manual finden Sie als RTF-Dokument im Ordner „Manual" der CD Nr. 1. Zum Betrachten benötigen Sie lediglich das in Windows integrierte Programm „WordPad" – es wird aus dem Startmenü über die Verknüpfung „Programme/Zubehör/Wordpad" aufgerufen. In der Menüleiste wählen Sie hier die Einträge „Datei" und „öffnen". Als Dateityp selektieren Sie „RTF-Format", als Verzeichnis den Ordner „Manual" auf der CD. Laden Sie von dort die Datei „Skullcaps Manual – DEU.rtf".



Installation und Start

Windows 95/98: Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk und doppelklicken Sie die Datei SETUP.EXE in deren Hauptverzeichnis – es werden 15 MB an Daten in das von Ihnen angegebene Verzeichnis auf Ihrer Festplatte kopiert. Während der Installation werden Sie gefragt, ob „Active Movie" und „DXMedia" installiert werden sollen. Sie können dies getrost bejahen; sollten bereits neuere Versionen dieser Komponenten auf Ihrem Rechner vorhanden sein, werden diese nicht überschrieben.
Starten Sie das Spiel über die automatisch erstellte Verknüpfung im Abschnitt „Programme/Skull Caps Germany/" im Windows-Startmenü. Sie können dort zwischen Einspieler- und Netzwerkversion wählen, jeweils optional in 256 Farben oder Highcolor. Die **CD muss dabei eingelegt** sein.

Jewel-Case-Inlays

...finden Sie **zum Heraustrennen** auf den (perforierten) Seiten 131 und 133 **oder zum Ausdrucken** auf der Begleit-CD Nr. 2 im Verzeichnis „CD-Inlays" als Bitmaps: Einfach auf das bevorzugte Papier drucken, ausschneiden und einlegen! CD-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf den Seiten 100/103 erhältlich.

Skull Caps
(Creative Edge/Ubi Soft)

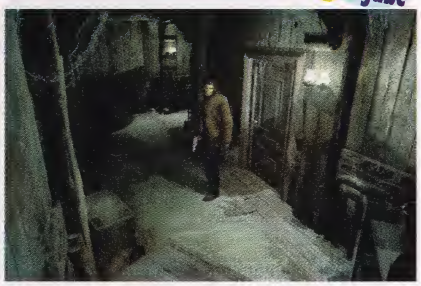
3D-Echtzeitstrategie: witzig, knuffig, wuselig

Originalwertung	Ausgabe 12/98
Umfang	45 Missionen (6 davon im Tutorial), über 40 abgefahrene Fallen und Erfindungen, veränderliches Terrain
Präsentation	scroll- und stufenlos zoombare 3D-Landschaft in 8 oder 16 Bit Farbtiefe (3D-Beschleunigerkarte wird nicht benötigt), 10 CD-Audiotracks
Steuerung	Maus (Zugrahmen), Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	P90 mit Win 95/98, 16 MB RAM und 15 MB auf der HD
Multiplayer	bis zu 4 Spieler im LAN
Handbuch, Installation & Tipps	deutschsprachige Anleitung im RTF-Format auf CD Nr. 1 im Ordner „Manual", Installation durch Doppelklick der Datei SETUP.EXE

Demos, Patches & Goodies

Alone in the Dark 4

Preview in dieser Ausgabe



GENRE: Actionadventure
UMFANG: Videotrailer mit Spielsequenzen
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: benötigt so gut wie keinen Platz auf der Festplatte
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Devil Inside

GENRE: Actionadventure
UMFANG: Abschnitt innerhalb der Villa komplett spielbar
SPRACHE: englisch oder französisch
BESONDERHEIT: unterstützt D3D- und Glide-Beschleuniger, Softwaremodus vorhanden
SYSTEM: P2/300 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 70 MB auf der HD

Diablo 2

Preview in dieser Ausgabe

GENRE: Actionrollenspiel
UMFANG: Videotrailer (gerendert)
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: Die Überleitung vom ersten zum zweiten Teil läuft direkt von der CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98

Die Zeitmaschine

Test in dieser Ausgabe

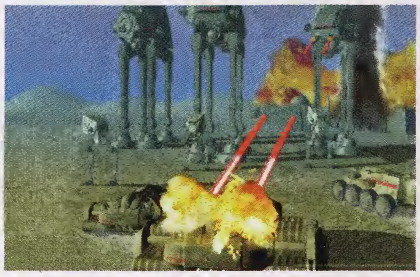
GENRE: Actionadventure
UMFANG: voll spielbarer erster Abschnitt
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: Cryo-Abenteuer in Echtzeitgrafik
SYSTEM: P2/233 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 100 MB auf der HD

Earth 2150 Challenge

Test in dieser Ausgabe

GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: spielbarer Beginn der Kampagne
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: verbesserte KI und Multiplayer-Modi gegenüber Original, Patch zum Update der Vollversion auf V 2.0 auf CD Nr. 2
SYSTEM: P2/233 mit 32 MB RAM, D3D-Beschleuniger, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 120 MB auf der HD

Force Commander



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: voll spielbare Mission „Angriff auf Ruul"
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: ausführliche deutsche Anleitung in Datei „Readme.txt"
SYSTEM: P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98, D3D-Beschleuniger ab 8 MB RAM, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 115 MB auf der HD

Aktuelle Patches

...zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbst extrahierende Files oder im ZIP-Format im Ordner „Patches" auf CD Nr. 2. Sollte kein eigener Installer beigefügt sein, werden sie in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet (Doppelklick). Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor mit **WinZip 7.0** entpackt werden, das Sie aus der Rubrik „Goodies" im Jokermenü der CD Nr. 2 installieren können. Einen **Patch-Index** ab Ausgabe 1/00 finden Sie ebenfalls auf CD Nr. 2 in der Rubrik „Lösungen".

Airline Tycoon: First Class
Update der deutschen Fassung auf V 1.63
Alpha Centauri: Alien Crossfire
Update der deutschen Fassung auf V 2.0
Earth 2150
Update auf die stark verbesserte V 2.0

Flanker 2.0
umfangreiches Update auf V 2.02
Force Commander
Update auf die deutsche V 1.1 (Multiplayer-Verbesserungen)
Homeworld
Update aller Fassungen auf V 1.05

Nox
Update der deutschen und US-Fassung auf V 1.1
Revenant
Update der deutschen und US-Fassung auf V 1.21
Thandor
Update der deutschen Fassung auf V 1.02

Soulbringer

GENRE: Rollenspiel
UMFANG: selbst ablaufende Demo in Spielgrafik
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: läuft direkt von der CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Sudden Strike

GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: voll spielbarer Beginn der deutschen Kampagne
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: Wir warten seit vier Ausgaben auf die Testversion
SYSTEM: P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98, D3D-Beschleuniger, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 70 MB auf der HD

Tachyon – The Fringe

GENRE: Spacesim
UMFANG: 5 Solomissionen inkl. Tutorial und Multiplayer-Modus
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: internettauglich, Einzelheiten unter www.novalogic.com
SYSTEM: P2/266 mit 64 MB RAM, Win 95/98, D3D-Beschleuniger, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 100 MB auf der HD

NEED FOR SPEED PORSCHE

Top-Demo

Die Replays sind von filmreifer Qualität

An dieser Stelle gibt es zwei reguläre Streckenführungen und eine versteckte Variante – finden Sie es heraus!

Nachdem die NfS-Reihe lange für eine erkleckliche Auswahl an exklusiven Sportwagen stand, beschränkt sie sich in der nunmehr fünften Evolutionsstufe auf eine Marke. Doch blickt man in Zuffenhausen auf eine derart vielfältige Modellgeschichte zurück, dass der Abwechslungsreichtum nicht zu kurz kommt – schließlich hat ein Porsche aus den 60-er Jahren wenig gemein mit einem Turbo anno 2000.
Die Demo bietet als Momentaufnahme 15 Tage im Jahr 1974 und den 911 Carrera: Auf einer wunderschönen Landstraße in der Normandie erlebt man den klassischen Hecktriebler nahe der Realität. Arcadeheizer sollten sich daher erst mal am niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade versuchen, auch sind analoge Geräte wie Stick oder Lenkrad der Tastatur klar vorzuziehen.

GENRE: Rennspiel
UMFANG: 15 Tage mit einem 74-er Carrera über eine (lange) Landstraße in Frankreich
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarte (D3D oder Glide) wird benötigt
SYSTEM: P2/266 (P3/500 empfohlen) mit 64 MB RAM, Win 95/98, 3D-Beschleuniger, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 45 MB auf der HD

Lösungshilfen auf CD

Der Button „Lösungen" im Jokermenü der CD Nr. 2 führt diesmal zu den **Lösungen und Karten für Feuersturm**, getrennt für die GDI- und NOD-Kampagnen zum Add-on von „Command and Conquer 3". Jenseits der Strategie wartet zudem die **Komplettlösung von The Longest Journey** auf verzweifelte Abenteurer.
Zum Betrachten benötigen Sie einen framefähigen Web-Browser wie den „Netscape Communicator" aus der Rubrik „Goodies" der CD Nr. 2.

Goodies

3DCC
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten
Acrobat Reader 4.0
Dokumentenbetrachter für Win 95/98
DirectX 7.0 deutsch
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98
DXMedia 6.0
spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.
NEU **Elsa 3D Revelator-Treiber V 4.122**
neuer 3D-Brillentreiber für Nicht-Elsa-Karten
F-Prot 3.07
kostenloser Virenscanner für DOS
Game Commander 1.2
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen
Hexedit
Hexeditor für Win 95/98
Ikarus Virus Utilities
Virenscanner für Win 95/98
Netscape Communicator 4.7 deutsch
Webbrowser für Win 95/98
Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen
UniVBE
Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows
NEU **WinAmp 2.61**
MP3-Player für Win 95/98/NT
WinZip 7.0 SR-1
Packer/Entpacker für Win 95/98

Special: militante Sumpfhühner und tanzende Vampire

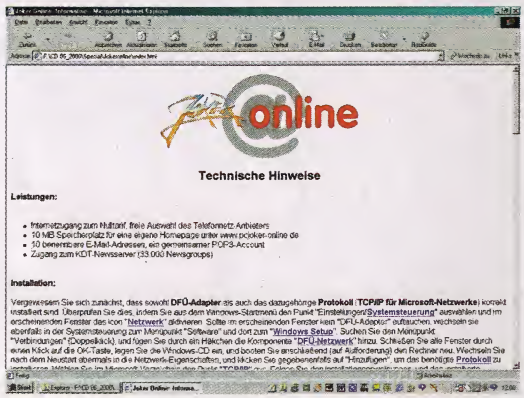
Simple Ballerspiele für die Mittagspause sind in, doch es muss nicht immer „Moorhuhn" sein: Hinter dem Special-Button auf der CD Nr. 2 verbergen sich zwei neue Herausforderungen für flinke Mausfinger!
So dürfen Sie in **Die Rache der Sumpfhühner** von Koch-Media (Test der Vollversion auf Seite 78) mit gleich vier Waffen von der Pistole bis zum Raketenwerfer auf Federvieh anlegen – das zurückschießt. Oder Sie wagen den **Tanz der Vampire**. Das Werbespiel zum Musical auf Basis des Polanski-Films hat Fluxx entwickelt. Treiben Sie den Blutsaugern mit Holzpflöcken endgültig das untote Leben aus, aber nehmen Sie sich vor Kreuzen und Knoblauch in Acht. Ein Shooter mit Biss!

Ein militantes Sumpfhuhn im Fadenkreuz der Sniper-Rifle: Ganz schön grausig...

Tanz der Vampire: optische Abwechslung und erhöhte Gegnerdichte für Moorhuhn-Jäger

Special: kostenlos ins Internet mit PC Joker

Eine garantiert nicht kommerzielle Serviceleistung für unsere Leser: Surfen ohne Vertragsbindung und Grundgebühr zum jeweils günstigsten Telefontarif – Sie können je nach Region und Tageszeit den Anbieter selbst bestimmen. Wie Sie sofort bereits ab 2,1 Pf. pro Minute ins Internet kommen, erklärt das Joker-Online-Special auf CD Nr. 2 sowie die Homepage www.kdt.de mit den aktuellsten Einwahlknoten.



Auf CD Nr. 2 erfahren Sie, wie Sie für nur 2,1 Pf/min sofort ins Internet starten können!

Lesereinsendungen

Haben unsere Leser das Programmieren verlernt? Nach zwei Spielen auf der letzten Begleit-CD fanden wir diesmal gar kein Programm, das originell oder wirklich frei von Rechten Dritter gewesen wäre, in der Post – so kann es nicht bleiben: Schicken Sie uns Ihre Software, die Veröffentlichung von Freeware im Joker kann Ihr Start in eine Karriere sein!

Möchten Sie eigene Songs oder Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann senden Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, dass es sich bei Ihren Games, Tools etc. um selbst erdachte, selbst gemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt – bei Musik dürfen keine GEMA-Gebühren anfallen! Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich, außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte internationale Antwortscheine.

Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-Mail: begleitcd@pcjoker.de

BEI TEMPO 30 KM/H EIN KIESELSTEIN, BEI TEMPO 300 KM/H DEIN ENDE.

F1 WORLD GRAND PRIX

DRIVEN BY DETAIL

PC CD

PlayStation

PUBLISHED BY VIDEO SYSTEM

DISTRIBUTED BY EIDOS INTERACTIVE

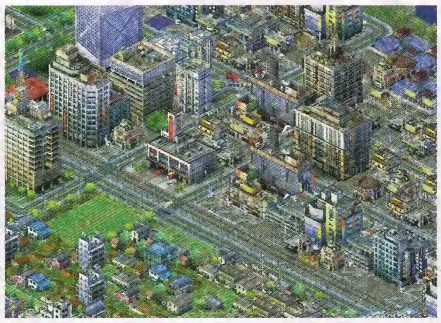
DEVELOPED BY Lankhor

www.eidos.com

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

© 1999 Video System/Eidos Interactive Limited. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

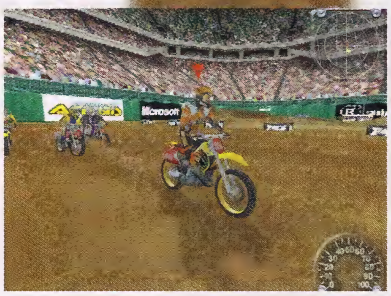
SIM CITY 3000 UNLIMITED



Bis Juni wollen die Digi-Architekten bei Electronic Arts eine ultimative Fassung der **Städtebausim** von Maxis hochgezogen haben. Geplant ist, die originale Vollversion um ein rundes Dutzend neue Szenarien zu ergänzen. Der Spieler darf dann gezielt die Kriminalität eindämmen oder auf den Resten einer atomisierten Megacity eine neue Metropole errichten. Hinzu kommen vier Katastrophenszenarien: alles zerstörende Strudel in den Hafenstädten, saurer Regen, Heuschreckenplage und abstürzende Satelliten. Über einen integrierten Gelände- und Gebäude-Editor wird man auch selbst Hand anlegen dürfen – weit über 100 neue Hütten asiatischen und europäischen Stils sind so oder so mit von der Partie.

MOTOCROSS MADNESS 2

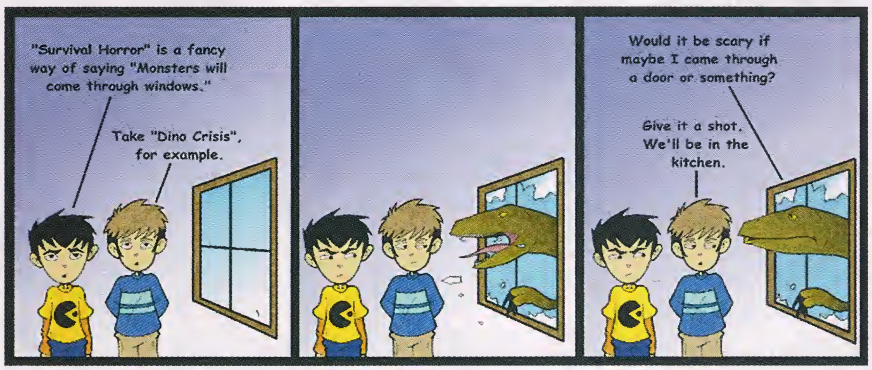
Zusammen mit den Rainbow Studios bringt Microsoft im Juni den Nachfolger seiner **Motocross-Simulation** an den Start. In fünf Spielarten (von Stunt-Veranstaltung über Checkpoint-Rennen bis zum Indoor-Turnier) wird dann mit 18 verschiedenen Motorrädern gegen bis zu zehn weitere CPU-Fahrer bzw. Multiplayer um den Sieg gedriftet – wahlweise darf man sich im riesigen Gelände auch solo an fulminanter Zweiradakrobatik versuchen.



Wir hatten bei einer ausgiebigen Probefahrt jedenfalls schon vorab eine Menge Spaß. Nicht bloß, dass großzügig angelegte Vegetation die hügeligen Offroad-Landschaften von Arizona oder Südamerika belebt, man darf sogar durch das Gelände brausende Autos, Züge oder Flugzeuge in seine Stunts mit einbeziehen. Das ist witzig, wie sich der Titel überhaupt wohltuend durch Humor von der bisweilen bierernsten Rennspielkonkurrenz unterscheidet: Wo sonst werden Pilot und Maschine in hohem Bogen und mit lautem „Aaahh!" zurückkatapultiert, sobald sie den Grenzen der Spielwelt zu nahe kommen?

DIE DINO-KRISE

Auch die US-Cartoonisten Mike Krahulik und Jerry Holkins wissen gute Schockeffekte zu schätzen. Mehr über das kommende Saurier-Spektakel „Dino Crisis" im aktuellen Themenschwerpunkt zu Horror-Games ab Seite 38.



SEA DOGS

Im August stechen Bethesda und die russischen Entwickler von Akella in See: Im Fahrwasser des großen Genreklassikers „Pirates" erwarten uns **maritime Abenteuer in der Karibik**. Unter der Totenkopfflagge wird man als Freibeuter dreidimensional präsentierte Seeschlachten schlagen, Handelsflotten kapern und mit dem Säbel rasseln dürfen. Die Herzen der Käufer will das Spiel mit spannenden Missionen, einem komplexen Inselleben und schicker Grafik entern.

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Ubi Soft und der Ehapa Verlag gemeinsam einen **Comic zum Westka-Rollenspiel „Arcatera"** auflegen? Die 48 voll kolorierten Seiten sind ab Juni erhältlich.

...dass Activision sich künftig stärker auf Online-Games konzentrieren will? Dem zum Opfer fallen die Spieleserien **Interstate, Heavy Gear, Battlezone und Jack Nicklaus** - sie werden aus Mangel an Manpower eingestellt.

...dass Take 2 und die „Monster Truck Madness"-Macher von Terminal Reality ab Juli die Startflagge für eine bärenstarke Offroad-Sim senken? Hier ein erster Screenshot von **4x4 Evolution**.

SOULBRINGER

Siehe auch Begleit-CD

Kurz vor Fertigstellung ließ uns Infogrames noch einen letzten Prüfblick auf ein **Fantasy-Rollenspiel** werfen, das bereits seit rund drei Jahren in der Entwicklung ist: Ab Mai werden mutige PC-Helden nun endlich vor der Aufgabe stehen, die in der mystischen Welt Rathenna eingekerkerten Seelen zu befreien – und schlussendlich den ganzen Planeten zu retten.

„Es hat lange gedauert, aber jetzt nehmen wir es mit allen Rollenspielen auf!"

Immerhin drei Jahre Zeit hatte Infogrames Produktmanager Cyril Voiron zum Feintuning an Soulbringer

Von klassischen Rollis unterscheidet sich der „Seelenbringer" durch programmierbare Kampf-Kombos sowie ein ausgeklügeltes Quest-System. Einen bleibenden Eindruck hinterließen in der Betaversion außerdem die rund 60 Zaubersprüche und acht Waffengattungen vom Dolch über Schwerter bis hin zur Armbrust. Aber auch die sehr stimmungsvolle 3D-Optik und das ausgefeilte Handling wussten bereits vorab zu gefallen. Bis zum Testmuster müssen nur noch die Texte eingedeutscht werden; in der kommenden Ausgabe sollte es also so weit sein.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Noch bis zum Herbst bastelt Red Storm Entertainment („Rainbow Six: Rogue Spear") an einem **3D-Actionabenteuer** zum gleichnamigen Bestseller von Anna McCaffrey: Aus der Third-Person-Perspektive darf man dann den Widerstandskämpfer Angel Sanchez beim Kampf gegen die außerirdischen Catteni unterstützen. Der Einsatz von verschiedenen Waffen soll dabei für ausreichend Action sorgen, das Erlernen von Fähigkeiten und die Interaktion mit vielerlei NPCs für ein gesteigertes Rollenspiel-Feeling.

ELDER SCROLLS: MORROWIND

Bethesdas traditionsreiche **Rollenspiel**-Serie um die „Elder Scrolls" geht Anfang 2001 in die dritte Runde: Vier Jahre nach „Daggerfall" wird es wieder an Ihnen sein, als nobler Held, niederträchtiger Räuber oder einfacher Landmann etliche Quests in wundervoller 3D-Umgebung zu erfüllen. Gegner müssen bekämpft, Rätsel gelöst und ein virtuelles Leben geführt werden.
Die Zahl der Welten soll wieder gegen unendlich tendieren, die Wahl des Weges wieder völlig dem Spieler überlassen sein. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler aus alten Fehlern gelernt und die Bugdichte reduziert haben. Beim Vorgänger war man ja mehr damit beschäftigt, Programmfehlern statt Feinden aus dem Weg zu gehen...

TACHYON – THE FRINGE

Siehe auch Begleit-CD

Novalogic auf Abwegen: Pünktlich zur nächsten Ausgabe erwarten wir den Test des ersten **Spaceshooters** der „Comanche"-Macher. In der Kluft des Weltraum-Söldners Jake Logan durften wir uns bereits erste Gefechte mit intergalaktischen Störenfrieden liefern – und waren begeistert!
Der Spieler wird sich außerdem dem Handel widmen, sein Schiff aufrüsten und so die Karriere vorantreiben dürfen; wahlweise auch via Netzwerk oder Internet in Kooperation mit bis zu 100 weiteren Piloten. Das alles macht schon wegen der feinen Grafik viel Spaß: gewaltige Objekte und spektakuläre Lichteffekte en masse. Dazu gibt es Sphärenklänge und einsteigerfreundliches Handling. Kurzum, hier kündigt sich ein ernst zu nehmender Konkurrent für das aktuell getestete „Starlancer" an.

POOL OF RADIANCE 2

Besuch von SSI: Kürzlich gab sich Projektleiter Jon Kromrey im Verlag die Ehre, im Handgepäck einen ersten spielbaren Dungeon des für November angekündigten **Rollenspiels**. Die Fortsetzung dieses bald zwölf Jahre alten C 64-Abenteuers verspricht auch und gerade im Netzwerk gute Unterhaltung!
Mit sechs Orks, Kriegern oder Magiern pro Party wird man sich auf die Suche nach der Quelle allen Übels machen. Die hervorragend animierten Figuren und 100 magischen Sprüche sehen schon heute klasse aus, die Rundenkämpfe gehen dank editier- und speicherbarer Gruppenformationen leicht von der Hand. Wahre Tiefe erhält das Gameplay aber durch die vielseitig manipulierbare Umgebung. So darf man etwa Tische erklimmen, um seine Kampfposition zu verbessern – oder damit Türen verrammeln, um je nach Tages- oder Nachtzeit unterschiedliche Angreifer auszusperren. Positiv aufgefallen ist uns außerdem die Soundkulisse, denn sogar die Rüstungen scheppern je nach Ausstattung anders.

PANTHEON

Derzeit versucht sich auch Frog City (die Macher von „Imperialismus") am populären Genre der **Aufbaustrategie**: Gegen Jahresende werden wir als griechische Gottheit möglichst viele Gläubige um uns scharen, scrollbares Iso-Gelände mit allerlei Werkstätten, Wohnungen sowie Tempeln bepflastern und so Siedler, Monster und antike Helden anlocken. Je nach gewähltem Gott wird dabei eine andere Grundstrategie vonnöten sein – Anhänger von Ares leben nur für den Krieg, während die Jünger vom Jagd-Gott Artemis schon bei simplen Streifzügen durch den Wald ihr Mana sammeln. Und damit lassen sich dann prima Blitze schleudern oder Erdbeben herbeirufen.

GROUND CONTROL

Bereits seit 1997 arbeitet Massive Entertainment gemeinsam mit Sierra an diesem **Echtzeitstrategiespiel**, bis zur nächsten Ausgabe soll es endlich testreif sein. Beim ersten Vorabcheck sind besonders die Landschaften ins Auge gestochen: Die bis zu 40 virtuelle Quadratkilometer großen Wüsten, Dschungel und Gebirge sehen einfach brillant aus!

Inhaltlich erwarten uns zwei Kampagnen zu je 15 Missionen. Als Streiter für einen Konzern wird man sich um Ressourcenmanagement nicht zu scheren brauchen und sich ganz auf die taktischen Scharmützel von 12 Truppenverbänden konzentrieren können.

INCOMING FORCES

Vor zwei Jahren setzte Rage Software mit „Incoming" neue Grafikmaßstäbe für **3D-Shooter**, diesen Winter geht die Schlacht weiter – allerdings gegen böse Menschen, welche in über 20 Missionen Alienplaneten einnehmen wollen. Dem Spieler werden zehn UFOs zur Verfügung stehen, die er sogar selbst entwickeln und bauen darf. Zudem wird man jederzeit in jedes Fahr- und Flugzeug innerhalb der Sichtweite umsteigen können, was den deutlich umfangreicheren Einsätzen zusätzliche taktische Tiefe verleihen soll.

F1 WORLD GRAND PRIX

Noch im Frühsommer wollen Eidos und Lankhor mit ihrer **F1-Sim** an den Start gehen, höchste Zeit also für eine Probefahrt mit der Vorabversion. Und die machte das mäßige „Official F1 Racing" aus dem gleichen Stall tatsächlich vergessen: schönere Optik, verbessertes Handling und Komplettlizenz für die Saison '99. Auf Schumi, McLaren und andere vertraute Namen werden die Fans also nicht verzichten müssen, auf tief greifende Änderungen an den Boliden schon – ein Fall für Arcaderacer.

VERHEXT UND GEWONNEN!

Der Streifen „Blair Witch Project" bietet quasi Doku-Horror: Drei Studenten, ein Wald, eine Handycam und jede Menge Grusel. Den kann man jetzt auch auf DVD erleben – und mehr! Denn für diesen Wettbewerb spendiert der Kinowelt Filmverleih Kultiges zum Hexen-Hype.

1. Preis

Ein **Panasonic DVD A160-Player mit der DVD-Special-Edition von „Blair Witch Project"**: das Movie, komplett mit ausführlichen Hintergrundinfos, ergänzt um den ähnlich schaurigen Vorgängerstreifen „The Last Broadcast".

2. Preis

Die **DVD-Special-Edition von „Blair Witch Project" nebst Trekkingausrüstung**, bestehend aus Kompass, Salewa-Wanderrucksack und dem Tourbuch aus der Kompass-Reihe.

3. bis 10. Preis

Je ein **Soundtrack zum Film plus Tourbuch**.

Zur Teilnahme senden Sie uns bitte bis **9. Juni** ein Fax, eine Postkarte oder E-Mail. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von Kinowelt sowie des Joker Verlags dürfen nicht mitmachen. Allen anderen wünschen wir viel Glück – und keine unheimlichen Begegnungen der verhexten Art!

EINFACH KARTE, FAX ODER E-MAIL SCHICKEN!

Joker Verlag • Kennwort: Blair Witch
Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
Fax: 08106/89 96 07 • E-Mail: gewinn@pcjoker.de

Produktinfo 036

AUTORISIERTER Joysoft POINT

DIE SPIELE-PROFIS

DIE SPIELE-PROFIS
Die Spezialisten in Ihrer Nähe für PC, SONY PSX, N64, GAMEBOY, DREAMCAST & ZUBEHÖR

INFO-SERVICE
Wir haben Tips & Infos zu den meisten Produkten

STREETDAY-SERVICE
Wir informieren Sie tagesaktuell über die Erscheinungstermine

VORBESTELL-SERVICE
Wir wollen, daß Sie Ihr neues Spiel am Erscheinungstag bekommen

ANRUF-SERVICE
Wir rufen Sie pünktlich vor dem Streetday an

RIESENAUSWAHL
Wir führen die GANZE Welt der Computerspiele

"MAKE FRIENDS"
Ihre Freunde sind uns einiges Wert
Informieren Sie sich in Ihrem JOYSOFT-Point

AUßERDEM...
Fanartikel, Special Editions, Lösungsbücher u.v.m.

HITS FOR KIDS
Kindersoftware, Info- und Edutainment & Lernsoftware

Die autorisierten **JOYSOFT POINTs** in Ihrer Nähe:

Downtown bei Bücher-Walther	**08280** Aue, Schneebergerstr. 19,	☎03771/72 13 13
Highscore !	**27568** Bremerhaven, Bm.-Smidt-Str. 92,	☎0471/4 19 29 39
Multi Media World	**31832** Springe, Burgstr. 13,	☎05041/97 08 77
Gameshop	**35390** Giessen, Katharinengasse 21,	☎0641/79 17 94
DNE Joy & Game	**38364** Schöningen, Markt 7,	☎05352/90 98 67
Joypoint Düsseldorf	**40211** Düsseldorf, Am Wehrhahn 24,	☎0211/36 44 45
Computerspiele & mehr	**41061** M'Gladbach, Eickener Str. 14,	☎02161/18 30 93
Connaction	**41460** Neuss, Klarissen Str. 15,	☎02131/27 57 51
Gameshop	**41515** Grevenbroich, Ostwall 12,	☎02181/23 13 23
Wollyworld	**45127** Essen, Viehofer Str. 17,	☎0201/2 43 72 95
Player One	**47839** Krefeld-Hüls, Kempener Str. 22,	☎02151/518 90 04
Cheop's System Köln	**50676** Köln, Mathiasstr. 24-26,	☎0221/9 23 15 45
KPM Computer Fun Store GbR	**51065** Köln, Galerie Wiener Platz,	☎0221/9 62 44 48
Joysoft Point Aachen	**52062** Aachen, Blondel Str. 10,	☎0241/40 69 12
Joybo	**53111** Bonn, Münster Str. 11,	☎0228/65 97 26
Soft Paradise	**53474** Bad Neuenahr, Hans-Frick-Str. 1a,	☎02641/206 506
Cheop's System Siegburg	**53721** Siegburg Kaiser Str. 54	☎02241/6 80 45
Joysoft Point Koblenz	**56068** Koblenz Stegemannstr. 33 - 41	☎0261/30 96 34
Joysoft Point Siegen	**57072** Siegen, Am Bahnhof 35,	☎0271/2 21 20
Joysoft Point Lüdenscheid	**58507** Lüdenscheid, Knapper Str. 12,	☎02351/39 07 72
Joysoft Point Frankfurt	**60311** Frankfurt, Fahrgasse 87,	☎069/91 39 83 71
Soundcheck	**63065** Offenbach, Kaiserstr.31,	☎069/88 42 99
Game-Shop 2000	**66877** Ramstein, Miesenbacher Str.18,	☎06371/59 85 35
Mystic Games	**72458** Albstadt, J. Mauthe Str. 7,	☎07431/93 30 80
Techno Land AUDIO VIDEO GmbH	**73779** Deizisau, Sirnauer Str. 56,	☎07153/82 99 0
Flösch Emmendingen GmbH	**77933** Lahr, Breisgaustr. 37,	☎07821/94 23 14
Flösch Emmerdingen GmbH	**79312** Emmendingen,Elzdamm 61,	☎07641/5 80 41 61
A & L Computer GmbH	**89518** Heidenheim, Wilhelmstr. 23,	☎07321/98 25 10
Softprice Wertheim	**97877** Wertheim, Lindenstr. 16,	☎09342/91 23 15

AUTORISIERTER Joysoft POINT

Möchten Sie als Fachhändler auch zu den "Profis" gehören ? Informieren Sie sich jetzt über unsere neuen Vertriebssysteme bei Gregor Herzog: 0221/94 86 10 21

Joysoft GmbH, Aachener Str. 1004,50858 Köln
Tel: 0221/94 86 10 50, Fax: 0221/94 86 12 22

Alle Angaben ohne Gewähr.

FLASCHE LEER

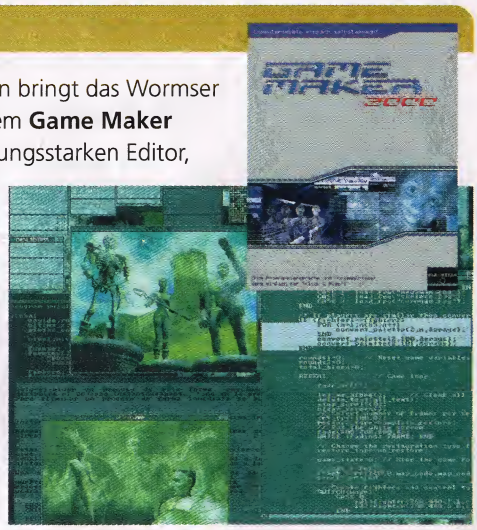
Trainer-Urgestein Giovanni Trapattoni, der nach seinem überraschenden Rücktritt bei AC Florenz nun eventuell doch noch eine Saison lang weitermachen will, hat sich von THQ und Silver Style als Zugpferd vor **Anpfiff – Der RTL-Fußballmanager** spannen lassen. Das Spiel selbst wird als Mix aus Actionkick und Managementsimulation angelegt. Welche Rolle dabei dem vor allem wegen seiner verbalen Ausrutscher („Struuuunz!") während seiner Zeit bei FC Bayern legendären Trainer zufällt, ist vorerst noch offen – wir haben fertig.

PIRAT IN HAFT

Raubkopieren ist kein Kavaliersdelikt: Erstmals hat das Landgericht Wuppertal jetzt einen 50-jährigen Geschäftsmann aus Langendfeld **wegen professioneller Softwarepiraterie**, Steuerhinterziehung und Markenrechtsverletzung **zu fünfeinhalb Jahren Gefängnis verurteilt!** VUD-Geschäftsführer Ronald Schäfer begrüßt den Entscheid: „So ein Urteil war bitter nötig, denn was momentan an Fällen aufgedeckt wird, übersteigt unsere schlimmsten Befürchtungen!"

SPIELE SELBST GEMACHT

Einen viel versprechenden Spielebaukasten bringt das Wormser Team von Blackstar auf den Markt: Mit dem **Game Maker 2000** erhält man auf zwei CDs einen leistungsstarken Editor, mit dem sich auf Basis der mitgelieferten Engines, Animationen, Grafiken und Sounds relativ problemlos Adventures, Rollenspiele oder gar 3D-Shooter erstellen lassen – ganz ohne Kenntnis einer Programmiersprache. Für knapp 110 Mark gibts außerdem ein umfangreiches Handbuch sowie das Recht, die kreierten Spiele lizenzfrei zu verhökern. Wir haben für die kommende Ausgabe bereits ein Testexemplar geordert.



KURZ NOTIERT

Der neu gegründete **Dachverband deutscher LAN-Party Veranstalter** (DDLV, siehe auch www.ddlv.de) will künftig Szene-Events unterstützen und Imagepflege betreiben.

Anfang April **unterlag Microsoft im Prozess gegen die US-Justiz** und wurde des unlauteren Wettbewerbs schuldig gesprochen. Folgen hat das vorerst keine, das weitere Verfahren wird sich noch über Jahre hinziehen – könnte aber in einer Zerschlagung des Konzerns gipfeln.

Seit 17. April wird das Karlsruher Unternehmen **CDV an der Börse** notiert. Ab Mai soll das Echtzeitstrategical „Sudden Strike" den Aktienkurs beflügeln – wir warten.

MESSEN & TERMINE

Electronic Entertainment Expo (E3)
Fachmesse für Computerentertainment
11. bis 13. Mai 2000
in Los Angeles/USA
Info: www.e3expo.com

Internet World
Internetkongress und Fachmesse
23. bis 25. Mai 2000 in Berlin
Info: www.internetworld.de
Tel.: 089/7 41 17 – 313

Radwar Party
Szene-Event des digitalen Undergrounds
26. bis 28. Mai 2000 in der Festhalle Heinsberg-Oberbruch
Info: www.radwar.com

Mecon
Fachkongress für Multimedia- und Gamedeveloper
4. bis 7. Juni 2000
auf dem Kölner Messegelände
Info: www.mecon.de
Tel.: 0221/91 65 50

Classic Gaming Expo
Messerückblick auf Klassik-Gaming
29. und 30. Juli 2000
in Las Vegas/USA, Plaza Hotel
Info: www.cgexpo.com

CeBIT Home
Publikumsmesse für Games und Internet
30. August bis 3. September 2000
in Leipzig
Info: www.messe.de
Tel.: 0511/89 0

European Computer Trade Show (ECTS)
Fachmesse der Spielebranche
3. bis 5. September 2000
in London/England
Info: www.ects.com

Game
Internationale Computer- und Brettspielemesse
3. bis 5. November 2000
in Zürich/Schweiz
Info: www.game-show.ch
Tel.: 0041/12 40 55 66

WWW.GAMESUNIT.DE

ALLEINE?

MITEINANDER?

GEGENEINANDER?

DANN KOMMT ZU UNS!

UNTER WWW.GAMESUNIT.DE
BEKOMMT IHR ALLES, WAS MAN SO BRAUCHT:

NEWS & INFOS, DOWNLOADS UND VIELES MEHR.

POWERED BY

Produktinfo 020

www.alh.de

Eine Legende zerbricht

Stardesigner Richard Garriott weg, 20 Mitarbeiter entlassen, fast alle Projekte eingestellt: Ist der legendäre Developer noch zu retten?

Narrenfreiheit einer Kult-Company: 1993 hob Strike Commander mit horrenden Hardwarevoraussetzungen ab, willig rüsteten mehr als 500.000 Fans ihre PCs auf

Im Jahr 1983 gründeten die Brüder Robert und Richard Garriott (besser bekannt als Lord British, Herr über die Rollenspielwelt von *Ultima*) eine Spieleschmiede, die alsbald zum Garant für Qualitätssoftware avancierte. Mitte der 90-er war Origin dann endgültig Kult: Jede noch so unbedeutende Nachricht aus Austin/Texas wurde von den Fans gierig aufgesogen, selbst wiederholte Terminverzögerungen sah man den Star-Entwicklern nach – am Ende kam ja doch immer ein Hit dabei heraus. Heute scheint das alles nur noch Schnee von gestern zu sein…

Aufsteiger wie id-Software oder Blizzard haben Origin den Rang abgelaufen, wenn es um Innovationen geht; der Geduldsfaden der Spieler wurde über Gebühr strapaziert. Als 1993 *Strike Commander* erschien, war es noch ganz normal, dass kaum jemand über den erforderlichen Highend-Rechner der 486-er-Klasse verfügte – Origin-Games hatten ihrer Zeit voraus zu sein; wer sie erleben wollte, musste eben aufrüsten. Das war bei Krachern wie *Wing Commander 3* oder *Ultima 7* nicht anders, alles technische Meilensteine. Doch 1996 schlichen sich erste Bugs in das Erfolgsprogramm ein: Nach dem Aufkauf durch Electronic Arts folgten viele Spitzenleute Wing Commander Chris Roberts zu Digital Anvil, andere gingen zu Ion Storm. Und im März dieses Jahres verließ mit *Ultima*-Schöpfer Richard Garriott nun der Letzte der alten Garde das Unternehmen. Ist hier ein ehemaliger Kapitän von Bord eines sinkenden Schiffes gegangen?

„Der Weggang von Chris Roberts und Tony Zurovec war sehr hemmend und demotivierend", umschreibt Gamedesigner Jörg Neumann die bereits 1996 gedrückte Stimmung. Heute bei Digital Anvil für *Loose Cannon* verantwortlich, werkelte der Exildeutsche seinerzeit an Origins *Crusader*-Serie. Jörg hatte schon die Vorarbeiten für das 3D-Sequel *Crusader 2* und den Multiplayer-Ableger *No Survivors* abgeschlossen, als er in Chris Roberts neu gegründete Firma Digital Anvil wechselte: „Ich wollte einfach weniger Bürokratie

„Der Weggang von Chris Roberts war sehr demotivierend"

Spielentwickler Jörg Neumann, einst für Origin tätig, heute bei Chris Roberts neuer Company Digital Anvil

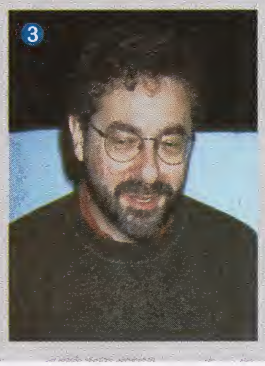
Origins Top-Deserteure

Richard Garriott ❶ gründete 1983 gemeinsam mit Bruder Robert Origin als Vertrieb für seine Rollenspiel-Serie *Ultima*. „Lord British", wie er bereits seit Studententagen wegen seiner hochformellen Grußformeln genannt wird, verließ das Unternehmen Ende März 2000.

Chris Roberts ❷ gelang 1990 mit *Wing Commander* der Durchbruch: Realistische 3D-Optik, packende Missionen, spannende Story und hochwertige Movies wurden zum Markenzeichen der Serie. Er gründete 1996 Digital Anvil und arbeitet gerade an der monumentalen Spacesim *Freelancer*.

Warren Spector ❸ stieß 1987 zu Origin und zeichnete für Toptitel wie *Ultima Underworld* und *System Shock* verantwortlich. Nach zehn Jahren ging er zu Ion Storm, wo er soeben letzte Hand an seinen neuesten Mix aus Action, Abenteuer, Story und Komplexität legt: *Deus Ex*.

Tony Zurovec war an zwei *Ultima*-Teilen und dem Design der *Crusader*-Games maßgeblich beteiligt. Seine Devise „Gameplay pur" setzt der Programmierer jetzt bei Digital Anvil um, wo er seit zwei Jahren am spielbaren Kopfgeldjäger-Roadmovie *Loose Cannon* arbeitet.



Jason Templeman war 1993 als Chefprogrammierer für Origins bahnbrechenden Actionflugi *Strike Commander* verantwortlich und gründete 1995 seine Logic Factory. Dort arbeitet er momentan am Space-Strategical *Ascendancy 2* und dem Fantasy-Rolli *Seeker*.

An Ultima 9 schieden sich die Geister: Richard Garriott hatte zuletzt so wenig Bezug zu seinem Entwicklerteam, dass er den vermeintlichen Höhepunkt seines Lebenswerks öffentlich für bugfrei erklärte

Letzte Hoffnung für Origin: Nachdem alle anderen Projekte eingestellt wurden, haben die Texaner momentan bloß noch Ultima Online 2 in der Pipeline

und mich auf das Spieldesign konzentrieren." Gründe, an denen bald auch die Entwicklungsteams von *Privateer* und *Wing Commander* zerbrechen sollten. Mit *Privateer 2*, *Wing Commander Prophecy* und *Ultima Online* raffte man sich in Texas zwar nochmals zu Größtaten auf, doch dann folgten nur noch Rat- und Ziellosigkeit.

Symptomatisch für die Zerrissenheit bei Origin ist das aktuelle *Ultima 9*; wegen seiner hohen Bugdichte ein unerschöpfliches Streitthema zwischen Liebhabern und enttäuschten Avataren. „Das Game war einfach zu lange in der Entwicklung. Die erste Version von 1995 basierte ja noch auf der Iso-Optik der Crusaders-Engine, wurde aber bald verworfen. Es folgten mindestens zwei weitere Engines...", umschreibt Jörg Neumann das Dilemma. Mit jeder Code-Umstellung mussten alte Grafiken und Designs entsorgt und neue entworfen werden, technische Gesichtspunkte überschatteten Story und Gameplay. Selbst Britannias König Lord British alias Richard Garriott hatte am Ende die Lust am Projekt verloren und wollte lieber mit dem brandneuen Szenario von *X* die Rollenspielwelt revolutionieren. Da riss bei Origin-Boss Jack Heistand der Geduldsfaden, er zog den Stecker, feuerte das 20 Mann starke Team und kippte auch gleich die komplexe Multiplayer-Spacesim *Privateer Online*.

> „Ich bezweifle, dass Origin weiterhin in Austin bestehen kann"
>
> **Jörg Neumann sieht schwarz für die Zukunft der ehemals populärsten Spieleschmiede in den USA**

Von *Wing Commander* und *Crusader* ist ebenfalls keine Rede mehr, jetzt hat Origin nur noch *Ultima Online 2* in Reserve. „Was ich bisher von dem Spiel gesehen habe, sieht wirklich klasse aus. Allerdings gibt es epische Online-Rollis mittlerweile wie Sand am Meer – da hilft es natürlich nicht gerade, dass der Ultima-Schöpfer weg ist", hegt Jörg Neumann seine Zweifel an einem Projekt, das erst 2001 in eine vorzeigbare Phase treten wird. Inzwischen ist gar zu befürchten, dass Origin die Zelte in Texas abbricht, um als kleines Label in Kalifornien (wo Electronic Arts derzeit Online-Studios aufbaut) weiter zu vegetieren – ein unrühmliches Ende für die Macher des teuersten Spiels aller Zeiten: In *Wing Commander 4* hatte man einst zehn Millionen Dollar investiert... (rl)

Get Voodoo.

SO WERDEN SPIELE NOCH RASANTER...

BESTE SPIELEKOMPATIBILITÄT

Cinematische Special Effects in Echtzeit

3dfx zaubert hollywoodähnliche Kinoeffekte in Computerspiele! Die nächste Generation von Voodoo Grafikkarten bietet bis zu 64MB Speicher für Echtzeit-Darstellungen und gestochen scharfe Bilder mit höchsten Auflösungen und Pixel-Tiefen. Full-screen Anti-Aliasing steigert die Bildqualität alter und neuer Spiele phenomenal. Die einzigartige T-Buffer Engine ermöglicht die 3D-Effekte Motion Blur, Soft Shadows sowie programmierbare Tiefenschärfe. Hier werden maximale Power mit maximaler Performance gekoppelt und somit die Bilddarstellung von Spielen in eine neue Dimension katapultiert.

SPIEL RICHTIG – SPIEL MIT VOODOO!

3dfx Voodoo - Grafikkarten gibt es bei allen Computermärkten und Fachhändlern in Ihrer Nähe.

3dfx
www.3dfx.com

Voodoo4™, Voodoo5™ und das 3dfx-Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der 3dfx Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

Produktinfo 004

Ein Phänomen spaltet die Nation

Big Brother© THE GAME

10 Personen, 100 Tage, 0 Privatsphäre, 250.000 Mark für den Sieger: So macht man heute TV-Quoten! Aber macht man so auch PC-Games?

Wohl kaum ein TV-Ereignis löste bislang solch kontroverse Diskussionen aus wie dieser „Menschenzoo" der holländischen Produktionsfirma Endemol Entertainment. Die Gegner wenden den Blick mit Grausen, die Fans schauen täglich zur besten Sendezeit um 20.15 Uhr auf RTL2 in den Kölner Wohncontainer – teilweise erreicht die Reality-Soap über 4 Millionen Zuseher und damit die höchsten Einschaltquoten seit Bestehen des Senders!

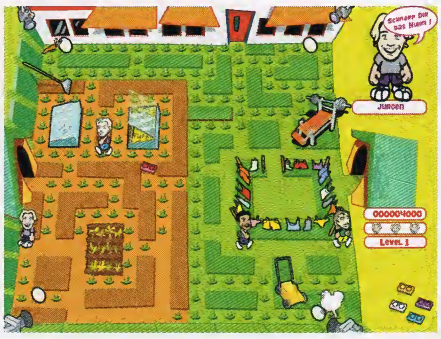
Was den einen schon aus purer Langeweile zur Fernbedienung greifen lässt, davon möchte der andere keine Minute verpassen: Die rund um die Uhr von Kameras beobachteten Bewohner der Containersiedlung strampeln sich auf einem Trimmrad ab oder lernen Hauptstädte und Einwohnerzahlen auswendig, um durch das Erfüllen der Wochenaufgabe ihr arg begrenztes Haushaltsbudget aufzubessern. Dazu gibt es ein wenig Sex (schön jugendfrei unter der Bettdecke und womöglich nur vorgetäuscht), unspektakuläre Duschszenen, Menschen bei der Morgentoilette, dem Essen oder von Big Brother zwangsverordneten Diskussionen.

„Shakespeare? Ach, das war der, wo dieses Deppengeschwätz geschrieben hat!"

Zlatkos Allgemeinbildung wird den verbliebenen Containerbewohnern fehlen

Geschichten, die das Leben schreibt? Oder Banalität in Reinkultur? In jedem Fall

Futter für die Fans: Auf dem Silberling finden sich auch die Biografien aller deutschen Containerbewohner



Mit der TV-Serie auf gleichem Niveau: der Pacman-Klon auf der CD-ROM

Via Internet live dabei

Im Internet findet man unter der URL **www.bigbrother-haus.de** die offizielle Homepage zum TV-Phänomen – bereits über 100.000.000 Zugriffe (!) sprechen für sich. Hier gibt es ein umfangreiches Newsarchiv mit Videoclips, man kann sich über das BB-Regelwerk informieren, seinen Lieblingskandidaten des Tages wählen oder im Shop allerlei Fanartikel wie T-Shirts, Taschen, Baseballcaps etc. ordern.
Am Chat beteiligen sich auf Ankündigung auch die ausgeschiedenen Teilnehmer. Highlight ist allerdings die Live-Übertragung aus der Containersiedlung. Mittels RealPlayer kann man das aktuelle Geschehen durch die Linsen von immerhin 16 Kameras verfolgen; Infrarot-Spannen in die beiden Schlafzimmer inklusive. Drei der Kameras bleiben jedoch exklusiv den WorldOnline-Kunden vorbehalten.

Big Brother watches online: Via Internet kann man (bis auf die zwangsverordnete einstündige Übertragungspause) rund um die Uhr live dabei sein

eine Bühne für Selbstdarsteller: Diplomatensöhnchen Alex darf aller Welt verkünden, dass er zum 30. Geburtstag eine Party in Südafrika geschmissen hat. Eine selbstständige Telefonsexanbieterin berichtet aus ihrem Berufsleben. Eine 20-jährige Waldorfschülerin klärt das ergriffene Publikum über ihre Erfahrungen mit Abtreibungen auf. Und dann immer diese schier unerträgliche Spannung, welches der „zehn kleinen Negerlein" wohl als Nächstes den Laufpass kriegt – das ist doch zumindest spannender als die x-te Talkshow zum Thema „Schafe sind die besseren Liebhaber". So ist Vorzeige-Prolo Zlatko zwar recht bald gegangen worden, jetzt aber trotzdem ein echter Medienheld. Der Junge mit dem Herz auf der Zunge hat sich durch Big Brother unzählige Fanpages im Internet, den Spott von Stefan Raab in TV Total, eine Rubrik bei VIVA und sogar eine eigene Show bei RTL2 erschwäbelt!

> „Wenn ich König von Deutschland wäre, würde ich in die Fußstapfen von Prinzessin Di treten!"
>
> **Zlatko, Kämpfer für Gleichberechtigung im Container und Königshaus**

Tja, George Orwell wusste es in seinem Roman „1984" bereits 1948: „Big Brother ist überall!" Werbung, so weit das Auge reicht, das offizielle Brettspiel für schlappe 50 Märker, die inoffizielle Ballerparodie „Big Uncle" zum kostenlosen Internet-Download (www.sobmedia.de), das BB-Börsenspiel unter www.bigbrother-boerse.com und schließlich die Audio-CD zur Serie. Letztere enthält unter anderem das nach holländischem Vorbild von den Bewohnern eingesungene Machwerk zur Melodie des gnadenlosen Bierzeltbrüllers „An der Nordseeküste" – singen können sie also auch nicht. Was kann da noch kommen? Nun, zum Beispiel „Big Brother: The Game", das in den Niederlanden ein echter Renner war.
Dank Infogrames dürfen wir nun 29,– DM in die deutsche Version des Multimedia-Pakets investieren. Entwickelt wurde es von den Niederländern Lost Boys Interactive für den in Amsterdam ansässigen Publisher Softmachine. Die Originalfassung erreichte immerhin Platz eins der CD-ROM-Budget-Charts in Holland und binnen zwei Wochen Goldstatus. Doch einen Milia d'Or wie für die Multimedia-

CD „Anne Frank Huis" aus gleichem Hause wird man wohl kaum einheimsen können: Kernstück des Ganzen ist ein recht öder Pacman-Klon. Statt des kultigen Pillenschluckers steuert man hier einen der als Cartoonfiguren integrierten BB-Kandidaten – darunter auch bereits Geschasste wie Jana und Zlatko, beide erklärte Lieblinge der Entwickler.
Wer seinen Favoriten erfolgreich durch die 15 in leicht schräger Draufsicht kunterbunt präsentierten Labyrinthlevels bugsiert, kann sich so 21 Quicktime-Videos aus dem Containeralltag freispielen. Na, wenn das kein Anreiz ist?! Zumal die Scheibe darüber hinaus noch reichlich Fanfutter offeriert. Im Gegensatz zum Original hat man etwa für die deutsche Version die Biografien nebst ausgewählten Fotos der Teilnehmer sowie zehn Clips aus der Casting-Phase auf die CD gebrannt. Weiterhin warten zehn umfangreichere Filmausschnitte mit den laut Infogrames „spannendsten, tragischsten und witzigsten" Momenten der TV-Serie; bislang unveröffentlichtes Material soll auch darunter sein. Schon seltsam: Da zum Release nur rund die Hälfte der 100 Tage gezählt waren, müsste das ja bedeuten, dass man sich das Zuschauen fortan sparen kann…
Wir möchten uns und Ihnen hingegen fairerweise eine richtige Bewertung dieser Software ersparen. Fans werden sicher auch hier zugreifen, schließlich finden selbst die ähnlich gelagerten GZSZ-Games ihre Käufer. Und BB-Hasser wiederum sind schon genug damit gestraft, dass der Spuk nach 100 Tagen längst nicht vorüber ist: Für den 15. September hat RTL2 bereits den Beginn einer zweiten Staffel angedroht! (st)

„Das Aussehen ist ja immer, was man als Erstes sieht!"

Zlatko hatte den Durchblick – wie konnte man ihn gehen lassen?!

Zum massiven BB-Merchandising zählen Brettspiel und Audio-CD

Gut erkennbar sind die Cartoonhelden der deutschen Version vom BB-Game: hier Alex, Andrea, Jürgen und John

Ganz persönlich

Michael: Voyeuristisch, dekadent, stinklangweilig – Positiveres will mir zu Big Brother nicht einfallen. Wenn ich zur besten Sendezeit ein paar öde Normalos beim Zusammenstellen ihrer Einkaufsliste beobachten will, brauche ich doch keinen Fernseher! Das haben alle typischen Sozialbau-Vetteln schon vor Jahren erkannt, als sie mit einem Kissen auf dem Fensterbrett lümmelten…

Trille: Ich hasse es. Vor allem hasse ich die Eigendynamik, die so ein Müll entwickelt, sobald er richtig gepuscht wird. BB ist in der Zeitung, der S-Bahn – Big Brother ist überall. Dumme Leute beglotzen dumme Leute.

Paul: Menschliche Ratten im RTL2-Labyrinth: süüüß! Nichts gegen den Versuch einer realen „Truman Show", aber den GZSZ-Abfall von einer Bande Laien darstellen zu lassen, das Ganze bis zum Erbrechen zu hypen und den Leuten zu verklickern, alles sei echt, grenzt schon an Volksverblödung – und überschreitet meine Lachanfallgrenze um einiges. Aber wer's mag…

Richy: Wer über Big Brother schimpft, sollte sich die Serie länger angucken als nur zehn Minuten. Hier kann man mehr über soziales Verhalten lernen als sonst irgendwo im Fernsehen!

Markus: Zuerst wollte ich mit Freunden ja noch ein Wettbüro eröffnen, um auf die nächsten Ausscheider zu setzen, aber schon nach der dritten Sendung mussten wir diese Idee wieder aufgeben – keiner hatte Lust sich den öden Mist anzutun!

Steffen: Ich oute mich jetzt mal ganz ungeniert als BB-Gucker. Schade nur, dass sich all die Zlatko-Fans beim Tele-Voting wohl böse vertan haben. Leute, Ihr hättet die Nummer wählen müssen, die wo unter dem Jürgen sein Foto stand!

Jack: Big Brother? Nie gehört! Naja, gehört schon, meine Kollegen unterhalten sich ja oft genug über die Sendung. Aber wenn ich meine spärliche Freizeit schon vor der Glotze verbringe, dann darf es in Sachen Niveau ruhig etwas mehr sein. Wer findet es schon spaßig, einen Haufen Leute bei der Verrichtung alltäglicher Aufgaben zu beobachten? Oder wie es einer meiner Freunde neulich sehr treffend sagte: „Ich habe schon genug eigene Probleme!"

Leidenschaft.
Leistung.
Bei Porsche im Stuttgarter Stadtteil Zuffenhausen werden Autoträume Wirklichkeit. Mit Need for Speed: Porsche hast du jetzt erstmals die Möglichkeit, alle Highlights des weltgrößten Sportwagen-Herstellers inklusive des neuen 911 Turbo auf Stärke und Charakter zu prüfen. Du musst beweisen, dass du jeden Porsche beherrschen kannst.
S PR 181
ELECTRONIC ARTS
PC CD
PlayStation
PORSCHE
www.needforspeed.com
NEED FOR SPEED PORSCHE
© 2000 Electronic Arts. Need For Speed, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Licensed from Dr. Ing h.c.F. Porsche AG under certain Patents. PlayStation and are trademarks of Sony Entertainment Inc. © 2000.

Ausblick auf die Messe-Highlights

E3 LOS ANGELES 2000

Sommer, Sonne, Spielekracher: Lesen Sie schon jetzt, was die Fachbesucher der ersten Entertainment-Expo des neuen Millenniums erst demnächst erfahren.

Vom 11. bis 13. Mai kommt die Spielebranche wieder in den fünf vollklimatisierten Hallen des topmodernen LA Convention Centers zusammen – die weltgrößte Show für Computerentertainment ist ein Pflichttermin. Rund 50.000 Fachbesucher aus über 100 Ländern werden erwartet, etwa 2000 neue Games vorgestellt. Weil Otto Normalzocker auf einen Großteil des E3-Angebots noch bis zu zwei Jahre warten muss, ist die Messe gleichzeitig ein wichtiges Trendbarometer.

So setzen insbesondere die Entwickler von Rollenspielen und Strategicals wieder verstärkt auf Iso- und Draufsichtgrafik; das Gameplay soll nicht länger aus modischen Gründen in ein 3D-Korsett geschnürt werden. Onlinespiele boomen aus jeder Perspektive, schließlich wollen Telekom und Co. noch in diesem Jahr flächendeckend Internet-Dauerzugänge für unter 100 DM anbieten. Damit dürften sich auch sinnvolle Symbiosen zwischen Konsolen und PCs ergeben, lässt sich ein und derselbe Titel doch via Netz auf zwei Hardwareplattformen betreiben.

„Die E3 könnte mir gefallen, wenn nur nicht alles so furchtbar laut wäre!"

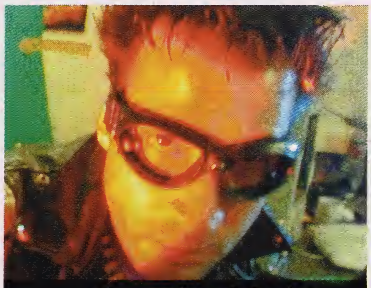
Ob Bruce Shelley am Stand der Ensemble Studios wohl leisere Töne für „The Conquerors", das neue Add-on zu Age 2, anschlägt?

Technisch betrachtet wird freilich der PC seinen Vorsprung weiter ausbauen, daran kann auch die LA-Weltpremiere von Nintendos 128-Bit-Konsole „Dolphin" nichts ändern. Wegen des hohen Konkurrenzdrucks setzen die Hardwarecompanies Fortschritte in der Forschung derzeit ja noch flotter als bisher in verkaufsfertige Produkte um. Speziell durch DirectX 8 und neue Grafikkarten mit 3D-Geometrieprozessoren steht uns somit bis Ende des Jahres ein deutlicher Qualitätsschub in Richtung Fotorealismus bevor. Außerdem sollte der DVD in Los Angeles der Durchbruch gelingen. Wir hoffen auf erste Killergames, welche die hohe Kapazität des Datenträgers für mehr nutzen als bloß Extra-Videos.

Last, not least ein Wort in eigener Sache: Natürlich haben wir bei allen Spieleherstellern eifrig nachgebohrt, doch ebenso natürlich wollten die ein paar Asse für die Messe selbst im Ärmel behalten. Die folgenden Seiten sollten Sie daher als Appetitanreger betrachten – im ausführlichen E3-Nachbericht erwartet Sie in vier Wochen noch viel, viel mehr!

Aufbau

Ein deutsches Highlight wird der Mülheimer Entwickler Funatics im Handgepäck haben: Optisch und inhaltlich an Blue Bytes „Siedler"-Serie orientiert führt man in **Cultures – Die Entdeckung Vinlands** 1 ein kleines Wikingervolk zur Größe. Auffällig ist die liebevolle Gestaltung der Aufbaustrategie mit schönen Renderszenen, herzigen Figuren und detailreichen Landschaften. Eingebettet in eine riesige Kampagne soll das Gameplay ein Rad schlagen zwischen der Konzentration auf einzelne Untertanen und umfassenden Handelselementen. Deutsche Aufbaukost de Luxe auch bei Sunflowers; die Langener wollen endlich eine erste Version von **Anno 1503** 2 präsentieren. Den Fans gönnt man als kleinen Leckerbissen vorerst nur diesen Screenshot, weitere Einzelheiten zum Gameplay gibts dann in LA. Auch die Freunde von „Age 2" dürfen sich freuen, denn am Sierra-Stand werden die vom ehemaligen „Age of Empires"-Co-Designer Rick Goodman gegründeten Stainless Steel Studios einen ebenfalls prächtigen Aufbauknaller zeigen: Zwischen den Jahren 500.000 v. Chr. und 2500 n. Chr. stellt **Empire Earth** 3 die komplette Menschheitsgeschichte in zwölf Epochen nach. Das komplexe Spiel umfasst Konflikte zu Land und Wasser, Ressourcenmanagement, technologischen Fortschritt, Diplomatie sowie eigentlich alles, was „Age 2" populär gemacht hat. Hier allerdings in schickerer Hires-Optik.



„Halb nackte Mädels zeigen die geilsten Computergames – ich liebe die E3!"

Mal sehen, ob David Perry am Shiny-Stand auch das Echtzeitstrategical „Sacrifice" entsprechend präsentiert

Überhaupt baut Sierra auf Bewährtes: **Zeus** heißt das Sequel zum populären „Pharao" und nimmt die griechische Architektur und Sagenwelt zum Anlass, um Aufbaustrategen ab Herbst monumentale Tempel errichten, zünftige Handelsschifffahrt in der Ägäis betreiben oder den Koloss von Rhodos wieder aufleben zu lassen. Schlussendlich will Hasbro sicher erste Shots von Sid Meiers neuem Blockbuster **Civilization 3** zeigen. Das hoffen wir zumindest…

Echtzeitstrategie

Besonders freuen wir uns schon auf einen Besuch bei den **Dark Reign 2** 4 -Machern von Pandemic, denn immerhin haben die erst vor wenigen Wochen ihre komplette Echtzeitengine überarbeitet. Auf der E3 sollte sich damit eine erste Gelegenheit bieten, Verbesserungen und Veränderungen in Augenschein zu nehmen. Die Screenshots machen jedenfalls Lust auf mehr: Sieht die futuristische 3D-Optik nicht einfach klasse aus?
Apropos 3D, Blizzard dürfte auf der Messe offiziell die Verschiebung des 3D-Echtzeitstrategicals **Warcraft 3** 5 ins Jahr 2001 bekannt geben. Bessere Nachrichten erwarten wir da schon bei Crave und Liquid, wo das jüngst aus ehemaligen „Command & Conquer"-Entwicklern zusammengewürfelte Team erste Bilder von **Battle Realms** zeigen will. Basierend auf der japanischen Mythologie treten hier furchtlose Ninjas in Echtzeit gegen magische Drachen an, wobei das Kampf- und Ressourcensystem angeblich völlig neue Wege beschreitet.
Games statt Goreng wird dann bei Eidos das Motto sein. Gemeinsam mit dem chinesischen Entwickler Overmax feiert in LA das für Herbst

geplante Echtzeitstrategical **Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen** 6 Premiere. Das Spiel basiert lose auf einem gleichnamigen Roman von Luo Guanzhong und thematisiert den Konflikt zwischen chinesischen Kriegsfürsten des 14. Jahrhunderts.

Action

Im Actiongenre ist bei Eidos der Auftragskiller los: Für **Hitman Codename 47** 7 will das skandinavische IO-Team ab Juli Schusswechsel mit einer spannenden Story, intelligenten Schleichereien à la „Dark Project" und einer Mörder-Optik verknüpfen – wir sind schon gespannt wie der Abzug einer 45-er Magnum!
Bei Lucas Arts wird wohl endlich eine spielbare Version des für Herbst angekündigten Ego-Jedis **Star Wars Episode 1: Obi-Wan** 8 zu sehen sein. Getreu der Filmvorlage nimmt dann der junge Ben Kenobi das Laserschwert zur Hand, um Königin Amidala beim Kampf um den Planeten Naboo beizustehen. Für die Rendervideos legt sich das Team um George Lucas angeblich deutlich mehr ins Zeug als beim etwas missglückten Echtzeitstrategical „Force Commander". Bleibt abzuwarten, wie gut sich die Nah- und Fernkämpfe dann tatsächlich spielen.
Von ganz anderem Kaliber war Abe, der putzige Held der ersten beiden Folgen aus der witzigen Oddworld-Reihe. Vergessen Sie ihn, denn im kommenden Teil drei begehrt an seiner Stelle der einbeinige Munch gegen die Unterdrückung durch eine gemeine Alienrasse auf. Für **Munch's Oddyssey** 9 setzen Infogrames und die Entwickler von Oddworld Inhabitants ab Ende des Jahres auf den bekannten 2D-Mix aus spaßiger Story, packenden Puzzles und kniffligem Jump and Run, diesmal allerdings in echtem 3D-Gelände.

„Die E3 ist quasi das Disneyland für Computerzocker!"

Ob Rick Goodman von den Stainless Steel Studios „Empire Earth" demnach als Disneyworld für Strategen anpreist?

Schön auch, dass man nun bei Capcom auf den PC setzt und eigenhändig die brillantesten Konsolentitel konvertiert. Auf das in dieser Ausgabe ausführlich vorgestellte „Dino Crisis" folgt im Herbst der Horrorschocker **Resident Evil 3: Nemesis** 10 mit mehr Action, mehr Story und einem größeren Gelände als bei den Vorgängern. Über die Extras der PC-Version sprechen die Japaner allerdings erst in Los Angeles.

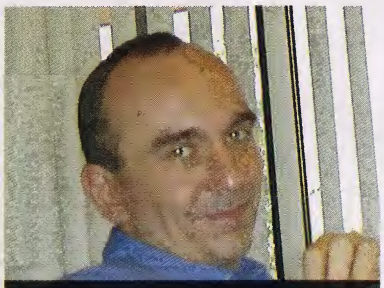
Abenteuer

„Fantasy der Extraklasse" versprechen THQ und Volition (die Macher von „Freespace") für ihr actionlastiges Fantasy-Rollenspiel **Summoner** 11. Eine vierköpfige Party, jede Menge Echtzeitkämpfe, ein umfassendes Magiesystem und 3D-Effekte satt – die Eckdaten klingen jedenfalls nach mehr!
„Fallout"-Fans werden eher bei Sierra fündig: Gemeinsam mit ehemaligen Entwicklern von Black Isle (neu formiert im Studio Troika) bastelt man bis Herbst am viel versprechenden Hardcore-Rolli **Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura** 12. Damit der Mix aus Runden- und Echtzeitkampf, magischer Fantasy und industrieller Re-

volution à la Jules Verne funktioniert, unterfüttern ihn die Spieldesigner mit einer epischen Story, verschiedensten Puzzles, glaubwürdigen Dialogen und stimmungsvoller Iso-Optik.
Bei 3DO vertraut man weiter auf die Macht der Magie. So werden sich im Online-Actionrolli **Legends of Might & Magic** 13 ab Ende des Jahres bis zu sechs Abenteurer gemeinsam vorgefertigten 3D-Missionen bzw. per Adventuregenerator zufallserstellten Herausforderungen stellen dürfen. Alternativ warten Deathmatch-Arenen für maximal 16 Krieger oder Magier. Nach dem enttäuschenden M&M-Ableger „Crusaders" hoffentlich mal wieder ein Höhepunkt der Serie.

Sport & Sims

Von der E3 bis zum Release Ende Juli bleiben Geoff Crammond und seinen Co-Schraubern von Microprose nur noch wenige Wochen – so gesehen müsste **Grand Prix 3** 14 ja in einem weitgehend finalen Stadium vorfahren. Den Bericht über eine ausführliche Probefahrt der vielleicht besten F1-Simulation des noch jungen Jahrtausends finden Sie in der kommenden Ausgabe.
Nicht vor 2001 hebt Chris Roberts unglaublich aufwendige Spacesim **Freelancer** 15 ab, dennoch ist in Los Angeles offizieller Premieretermin. Wir hoffen also schwer, dass die Jungs von Digital Anvil was Spielbares im Gepäck haben!



„Hoffentlich verliere ich nicht meine Stimme – so wie letztes Jahr schon am ersten Tag!"

Ob Peter Molyneux am Lionhead-Stand erklären kann, warum „Black & White" trotz fertiger Codes erst im Herbst erscheint?

Außerdem

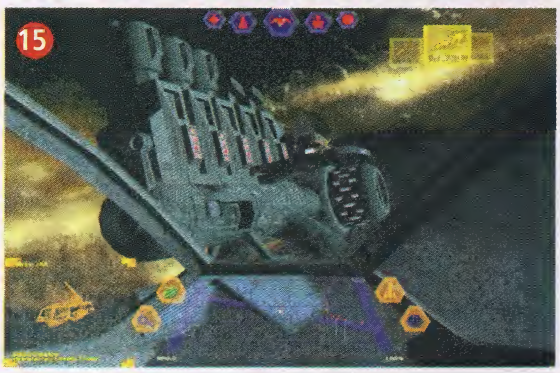
...sind wir guter Dinge, bei Legend und Valve die ersten bewegten Bilder der längst überfälligen Egoshooter **Unreal 2** und **Half-Life 2** betrachten zu dürfen. Intelligente, schicke und packende Solo-Shootouts ohne überflüssigen Blutrausch, das wäre doch mal wieder was!
Interessant wird auch sein, wie gut Mattels esoterischem Knobelabenteuer **Myst 3D** der Umstieg von der Renderoptik in die dritte Grafikdimension gelingt. Apropos Mattel: Wie viel besser als der Vorgänger ist die U-Boot-Sim **Silent Hunter 2** so kurz vor dem Stapellauf? Haben wirklich nur Hardcore-Kapitäne Spaß an der Zerstörersim **Destroyer Command**? Klappt mit **Williams F1 Team Racer** der Einstieg in das hart umkämpfte Genre der F1-Simulationen? Und wie gut surft es sich mit **Billabong Pro Surfer**, dem Game zur kultigen Lifestyle-Kluft?
Weiterhin hoffen wir vor Ort in LA zu erfahren, welche Überraschungen Electronic Arts für die Top-Sequels **Dungeon Keeper 2** und **Theme Park 2000** in petto hält. Außerdem wollen uns die Elektrokünstler mit **Clive Barker's Undying** das Gruseln aus der Egoperspektive lehren.
Gespannt darf man aber auch sein, wie weit sich Eidos **Tomb Raider 5** von den Prequels unterscheidet oder was Cores neuen Taktikshooter **Eden** so spektakulär macht. Last, gewiss not least will Lucas Arts angeblich Guybrush, LeChuck und Co. in einem neuen **Monkey Island**-Abenteuer aufleben lassen! (rl)

11

12

13

14


15

Die "Hardware des Jahres" als Abo-Prämie des Jahres

Genießen Sie die in PC Joker vorgestellten 3D-Highlights zukünftig wirklich dreidimensional – gratis für jeden neuen Abonnenten!

Funktioniert mit jeder gängigen 3D-Karte und jedem über Direct3D beschleunigten Programm!

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:

JOKER VERLAG
Labiner GmbH & Co.
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:

08106/89 96 01
Verlangen Sie die Aboverwaltung!

Abonnenten aufgepasst!
Bei Verlängerung Ihres Abonnements erhalten Sie als Dankeschön ein exklusives Treuegeschenk!

ACHTUNG!

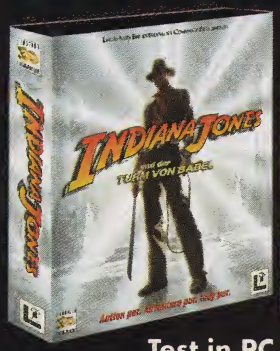
Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, dass der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

* Bei Lieferung ins Ausland: 100,– DM
Bedingungen siehe Impressum

IHRE ABO-VORTEILE

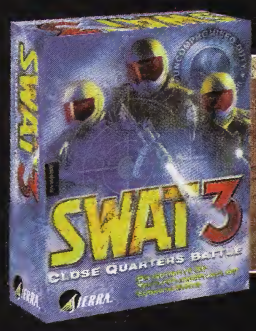
- Elsas 3D Revelator (empf. VK: DM 129,–) oder eine der unten abgebildeten Top-Prämien als Dankeschön für jeden von Ihnen geworbenen Abonnenten!
- Auch Freunde, Familienmitglieder und andere Nichtabonnenten können neue Abonnenten werben – lassen Sie sich doch einfach von jemandem werben und behalten Sie die Prämie selbst!
- Im Abo sparen Sie mehr als 15,– DM gegenüber dem Einzelkauf: Nur 91,– DM* statt der am Kiosk üblichen 106,80 DM!
- Sie erhalten zuverlässig, schnell und portofrei alle 12 Ausgaben eines Jahres per Post!
- Jede Ausgabe wird mit zwei CD-ROMs und zumindest einer tollen Spiele-Vollversion (oft sogar mehreren) sowie den neuesten Demos, Videos, Patches und Goodies geliefert!

EBENFALLS ERHÄLTLICH:



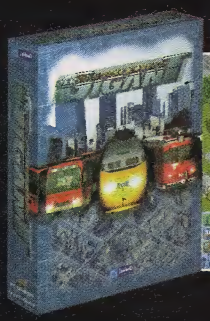
3D-Actionabenteuer

Test in PCJ 1/00



3D-Combatsimulation

Test in PCJ 2/00



Verkehrssimulation

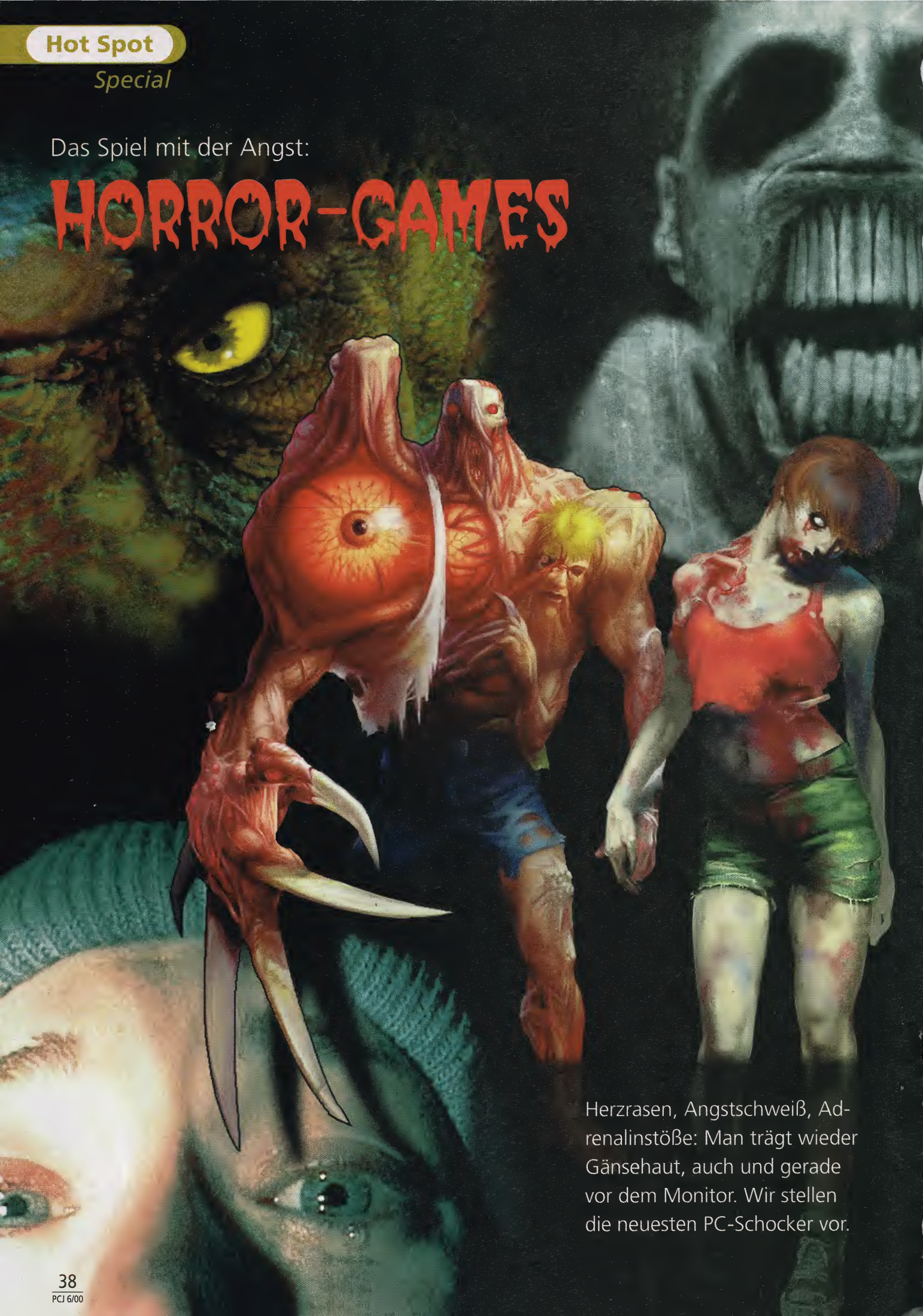
Test in PCJ 4/00

Spielesammlung

Test in PCJ 5/00

Das Spiel mit der Angst:

HORROR-GAMES



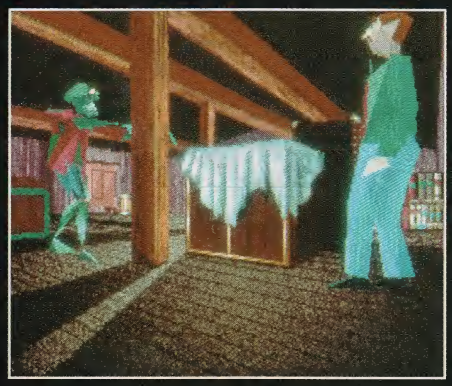
Herzrasen, Angstschweiß, Adrenalinstöße: Man trägt wieder Gänsehaut, auch und gerade vor dem Monitor. Wir stellen die neuesten PC-Schocker vor.

Der „konsolidierte" Horror-Kult sorgte 1997 auch auf dem PC für Adrenalinstöße: Resident Evil

Es ist kurz nach Mitternacht. Draußen zucken Blitze durch die Dunkelheit, Donner lässt die Fensterscheiben erzittern, während ich im Keller eines mysteriösen Spukhauses herumschleiche. Plötzlich höre ich vor mir ein kratzendes Geräusch, kurz darauf biegt ein reptilienartiger Mutant langsam um die Ecke. Gerade will ich die Schrotflinte in Anschlag bringen, als das widerliche Monster mit unglaublich schnellen Bewegungen auf mich zurast. Noch ehe ich den ersten Schuss abgeben kann, trennt mir die Bestie fein säuberlich den Kopf vom virtuellen Leib – Game over.

Diese nervenzerfetzende Sequenz stammt aus einem Klassiker des Genres: „Resident Evil". Und sie ist symptomatisch für den aktuellen Trend in Richtung PC-Horror, bei dem man im Gegensatz zu Buch und Film aktiv am schaurig-schönen Geschehen beteiligt ist. Die Interaktion ist denn auch gleichermaßen Fluch und Segen des Mediums, denn immer drastischere Darstellung schockiert auch den Jugendschutz – „Resident Evil 2" etwa landete prompt auf dem Index. Wo Gruselabenteuer vom Schlage eines „Elvira: Mistress of the Dark" vor Jahren noch vergleichsweise harmlose Spiele waren, bedienen sich die Programmierer heute aller Tricks der Filmemacher: suggestiver Einsatz von Musik und Soundeffekten, dramatische Kameraführung und natürlich 3D-Darstellung.

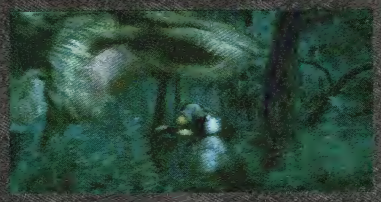
Ein weiterer wichtiger Faktor für Gänsehautgarantie ist das Gamedesign bzw. die Story. Ob man jetzt den eingeschlossenen Spieler wie im Klassiker „Alone in the Dark" mit Urängsten (Dunkelheit, Klaustrophobie) konfrontiert, in „Half-Life" auf vordergründige Schockeffekte wie urplötzlich herbeiteleportierte Monster setzt oder raffinierten Psychoterror durch eine morbid-bedrückende Atmosphäre à la „Shadowman" ausübt, stets ist rasender Puls das Ziel. Den möchte ich sehen, den etwa die Schauergestalten aus „Devil Inside" gänzlich kalt gelassen haben... Kurzum, Horror-Games versprechen intensive Spielerlebnisse in archetypischen Umfeldern. Jeder Geisterjäger weiß doch, dass man Zombies enthaupten, Werwölfen eine Silberkugel in den Pelz und Vampiren einen Holzpflock ins Herz jagen muss, um sie unschädlich zu machen. Gruseln wir uns also, ehe die BPjS es tut, und lassen wir auf den folgenden Seiten die neuesten Kreaturen der digitalen Nacht Revue passieren. (st)

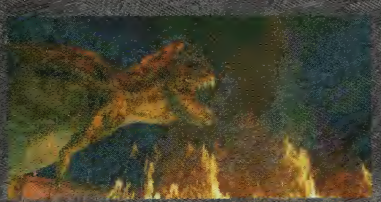


Alone in the Dark konnte 1992 im Gruselgenre nicht nur dank der 3D-Grafik Standards setzen

Ein echter Hit und in der deutschen Fassung auch nicht auf dem Index: Half-Life

TV-Persiflage und Horrorkabinett in einem: Devil Inside





Konkurrenz für Jurassic Park: die filmreifen Videosequenzen

DINO CRISIS

Eine einsame Insel, drei Elitesoldaten und viele hungrige Dinos: Der Survival-Alptraum von der Playstation sucht bald auch PC-Abenteurer heim.

Nach dem Spukhaus-Horror von „Resident Evil" bedient sich der neue Capcom-Schocker beim Szenario von „Jurassic Park": T-Rex und Raptoren statt Untoter, aber ein Gameplay wie in der inzwischen mehrfach fortgesetzten Zombie-Reihe. Aus einem stark inszenierten Renderintro erfährt man, dass eine Spezialeinheit ein abgelegenes Eiland nach einem tot geglaubten Wissenschaftler absucht – der Weißkittel hat sich der Erforschung einer revolutionären Energiequelle gewidmet. Doch schon kurz nach dem Fallschirmabsprung wird das Quartett zum Terzett dezimiert. Einer der Schergen verpasst die Landezone und haucht sein Leben im dichten Dschungel als leckeres Häppchen des Tyrannos aus. Für seine Kollegen ist das der Auftakt zu einem von der ersten bis zur letzten Spielminute gnadenlosen Überlebenskampf.

Der vielleicht wichtigste Unterschied zu „Resident Evil" liegt darin, dass Fleisch fressende Saurier naturgemäß flotter unterwegs sind als träge, taumelnde Zombies. Dabei steht ihre Zielstrebigkeit der von den wandelnden Leichen kaum nach, bloß agieren die Biester weitaus schlauer: Wie Raubkatzen nehmen sie ihr Opfer geschickt in die Zange und spielen dann noch ein bisschen mit ihm, ehe es als Mahlzeit dient. Kein leichtes Unterfangen also für Heldin Regina (eine rothaarige Waffenexpertin) und ihre Begleiter, den Computerspezialisten Rick und den eiskalten Veteranen Gail. Zumal Waffen nur begrenzt verfügbar und Munition relativ selten zu finden sind. Zwar lassen sich Pistole, Schrotflinte und Granatwerfer aufrüsten, doch oft ist es besser, Scharmützeln mit Grips aus dem Weg zu gehen – etwa durch den geschickten Einsatz von Laserbarrieren. Somit haben hier die Rätsel gegenüber der Balleraction deutlich die Nase vorn; nur mit viel Kombinationsvermögen lassen sich die knackigen Logeleien und Wortspielchen lösen.

So weit, so Playstation. Für die PC-Version kündigt Capcom exklusive Extras an, will sich über deren genaue Beschaffenheit aber noch nicht auslassen. Fest steht, dass die Steuerung eine Verbesserung gegenüber „Resident Evil" darstellt: Regina kann auch mit der Wumme im Anschlag laufen und aus der Bewegung schießen oder auf Knopfdruck eine 180-Grad-Drehung vollziehen. Das Inventar ist zwar weiterhin begrenzt, umfasst aber immerhin zehn Slots. Überzählige Items wie kombinierbare Medizin, Schlüssel, Codekarten etc. lassen sich in diversen Wandsafes verstauen, auf die man allerdings erst Zugriff hat, wenn bestimmte Stecker zum Öffnen gefunden wurden. Wichtiger noch ist, dass zum Speichern eines Spielstandes die altbekannten Schreibmaschi-

Furcht erregend, widerstandsfähig, hungrig: Immer wenn der Tyranno auftaucht, beben Bildschirm und Spielernerven

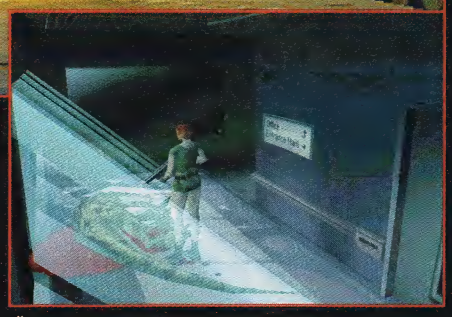
nen mit ihren begrenzt vorhandenen Farbbändern ausgedient haben: Die hiesigen Save-Räume darf man beliebig oft aufsuchen; zusätzlich gibt es Wiederbelebungstränke und sogar Continues nach dem Game over.
Wer es mit der Sicherheit übertreibt und auch bei Heilmitteln allzu hemmungslos zulangt, erhält jedoch die Quittung bei der abschließenden Bewertung. Man wird sich schon flott durch das Actionabenteuer kämpfen und dabei allen im Multiple-Choice-Verfahren gebotenen Spielverzweigungen folgen müssen, um sämtliche drei Endsequenzen zu sehen. Den gewieftesten Dinojägern winken zudem ein Granatwerfer mit unendlich viel Munition sowie vier neue Helden-Outfits (darunter eine witzige Steinzeit-Variante mit Fellrock und Knochenwaffen) für den nächsten Durchgang. Außerdem steht nur ihnen der Zusatzmodus „Operation Wipeout" offen, wo in drei Levels unter Zeitdruck Saurier zum Aussterben „überredet" werden sollen.

Jagdzeit im Jurassic Park

Ein augenfälliger Unterschied zu „Resident Evil" mit seinen vorgerenderten Locations ist die echte 3D-Grafik von Dino Crisis – eingebettet in wenige, aber sowohl technisch als auch dramaturgisch hervorragende Videosequenzen. Dazu werden sich Cutscenes auf Basis der Gameengine gesellen, um die Story voranzutreiben. Das 3D-Umfeld bietet beeindruckende Kamerafahrten, die im Zusammenspiel mit den dynamischen Perspektiven sowie feinen Lichteffekten für grandios gruselige Gänsehaut sorgen. Der Sound aus spannungsgeladenen Musikstücken nebst markerschütternden Effekten sollte da nicht nachstehen: Das Gebrüll des T-Rex, bei dessen Auftritten wortwörtlich der Bildschirm vibriert, ist zu Byte gewordenes Adrenalin!
Unter dem Strich macht das Zusammenspiel von optischen und akustischen Elementen dann allein schon den Marsch durch einen engen Gang zum Horrortrip. Wenn langsam eine Violine einsetzt, dann ein Raptor charakteristisch schnurrt und mit seinen Klauen über den Metallboden kratzt, stehen dem Spieler die Haare zu Berge. Und wenn die Bestien gar völlig unvermittelt durch Glasscheiben brechen, gefriert einem wahrlich das Blut in den Adern – zu Temperaturen, die nicht einmal bei „Resident Evil" erreicht wurden! (st)

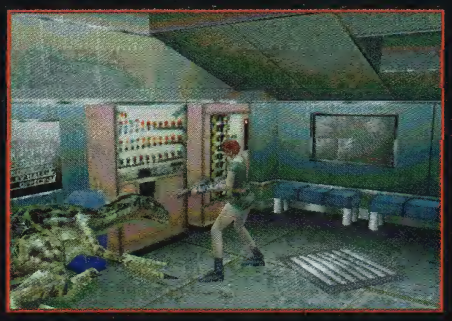
Dino Crisis

HERSTELLER:	Capcom/Virgin Interactive
GENRE:	Actionabenteuer
ERSCHEINT:	Juni 2000
ONLINE-INFO:	www.vid.de oder www.capcom.com/dino_crisis



Über den Zustand der Heldin ist man stets im Bilde: Verliert sie wie hier Blut, hinkt oder hält sich den Arm, sollte schnellstens medizinische Hilfe geleistet werden

Die Übersichtskarten der einzelnen Bereiche des Inselkomplexes informieren unter anderem über Aufenthaltsort, Speicherräume und nächstes Ziel



Die wieselflinken Raptoren sollte man umgehend ins Nirwana schicken

Alone in the Dark 4

The new Nightmare

Vor sieben Jahren schuf Infogrames den Archetypen des 3D-Horrorabenteuers, bald muss Edward Carnby wieder zurück ins Dunkel – wie immer allein.

Alter Bekannter mit neuen Gesichtszügen: Serientäter Edward Carnby gibt zum vierten Mal den Kammerjäger

PC-Held, Privatdetektiv, Geisterjäger: Edward Carnby hat sich auf das Ausräuchern von Zombie-Nestern spezialisiert. Fünf lange Jahre war der Polygonschnüffler arbeitslos („Alone in the Dark 3" erschien 1995), diesen Winter wird man ihn ins Leichenschauhaus rufen, um die sterblichen Überreste seines alten Freundes Charles Fiske zu identifizieren. Der Berufskollege hatte zuletzt das verfallene Anwesen auf „Shadow Island" nach drei magischen Tabletts durchforstet, die angeblich eine uralte Macht entfesseln können. Klar wie Blutsuppe, dass sich der schnelle Eddy in den nächsten Flieger zur „Schatteninsel" setzt. Nur mit Pistole und Taschenlampe bewaffnet trifft er in einer kalten Winternacht ein – und umgehend auf die ersten Monster.

Der Story ist also schon mal nicht anzumerken, dass der originale Serientäter Hubert Chardon mittlerweile seine eigenen Geister jagt; der Spieldesigner ist ja derzeit mit dem ähnlich gelagerten „Devil Inside" für Cryo erfolgreich. Doch auch in anderer Hinsicht setzt das neue Programmiererteam auf Bewährtes: Wie es für die Dunkelmann-Reihe typisch ist, besteht das Spukschlösschen abermals aus vorgerenderten Räumen, durch die ein schick animierter Edward Carnby per Tastatur gelotst wird. Die Maus kann im Halfter bleiben, denn statt einer echten 3D-Ansicht gibt es erneut verschiedene, fest vorgegebene Blickwinkel, die je nach Position der Spielfigur wechseln.

Trotzdem ist die Zeit nicht stehen geblieben und das Game ganz auf Höhe der aktuellen Technik. Während sich der Ur-Carnby als relativ unansehnlicher Pixelbrei durch handgemalte VGA-Flure quälte, sind bei seiner Millenniums-Inkarnation selbst die Gesichtszüge klar zu erkennen. Auch hinsichtlich der Armee der Finsternis will man die von diversen Egoshootern

Spielbarer Albtraum: Die Bewohner von „Shadow Island" versprechen Horror in verfallenem Ambiente

Rätsellastiges Abenteuer und Egoshooter in einem: Taschenlampe und Halbautomatik sind Standardausrüstung, weitere Waffen liegen nebst Munition zum Aufsammeln bereit

Serientradition: Wieder tapst der schön animierte Polygonheld durch vorgerenderte Räumlichkeiten, die von fest installierten Kameras gezeigt werden

verwöhnten 3D-Fans nicht enttäuschen: Vom angefaulten Untoten bis hin zum ausgewachsenen Dämon ist das Gruselkabinett sehr ansehnlich in Szene gesetzt. Den modernen Spielgewohnheiten wird zudem das Gameplay entsprechen – nur wer nach Schießprügeln und Munition Ausschau hält, überlebt. Dazu gesellt sich jene Phalanx großer und kleiner Rätsel (von umzulegenden Schaltern bis zu korrekt einzusetzenden Fundstücken), die Alone in the Dark einst zum Liebling der PC-Exorzisten gemacht hat.

Eine neue Dimension des Schreckens

Weil mittlerweile aber auch namhafte Titel wie „Resident Evil" oder eben „Devil Inside" den digitalen Totenacker bestellen, kündigt Infogrames nicht weniger als eine neue Dimension des Schreckens an. Atmosphäre heißt das Versprechen, modrige Keller, verrottete Flure und spärlich ausgeleuchtete Zimmer, die man teilweise nur im engen Lichtkegel der Taschenlampe erkunden darf, heißen die Mittel zum Zweck. Am Ende soll eine Mischung aus gepflegter Gänsehaut und handfesten Schockeffekten stehen: Die eingeschränkten Sichtverhältnisse erlauben es den Designern, die Spieler immer wieder aus dem Hinterhalt zu überraschen. Gar schauerlich will es zudem die Akustik treiben; unheilvolle Musik und eine erschreckende Geräuschkulisse sind angekündigt. Man soll sich in den schillerndsten Klangfarben ausmalen können, was gleich um die Ecke schlurft... Obwohl: Von „gleich" kann zumindest zum momentanen Zeitpunkt eigentlich noch keine Rede sein. Noch wenigstens fünf Monde werden ins Land ziehen, ehe die Programmierer selbst dem hirnlosesten Zombie ein Maximum an künstlicher Intelligenz eingehaucht haben. Wir schlottern bereits vor ängstlicher Erwartung. (rf)

Siehe auch Begleit-CD

1 Alone in the Dark 4

HERSTELLER:	Darkworks/Infogrames
GENRE:	Actionabenteuer
ERSCHEINT:	4. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.aloneinthedark.com

7 Jahre Dunkelhaft

Alone in the Dark: Wahlweise als Erbin Emily Hartwood oder eben Privatdetektiv Edward Carnby ergründete man 1993 das Haus „Derceto" noch in VGA. Das von H.P. Lovecraft inspirierte Szenario, die für damalige Verhältnisse tolle 3D-Grafik und das ebenso monströse wie rätsellastige Gameplay erwiesen sich als Hitgaranten. Originalwertung: **87 Prozent**

Alone in the Dark 2: Ein Jahr später wagte sich Edward Carnby allein in das alte Piratennest „Hells Kitchen" sowie in den Kampf gegen Voodoohexer „One Eye Jack" und seine untote Bande. Die Fortsetzung brachte technisch wenig Neues und war inhaltlich nicht ganz so aus einem Guss wie das Original. Daher die Joker-Quittung: **79 Prozent**

Alone in the Dark 3: Anno 1995 kreuzen sich erneut die Wege von Emily und Edward. Mrs. Hartwood wird in Hollywood entführt und Mr. Carnby sucht sie im Westernstädtchen „Slaughter Gulch" unter untoten Cowboys. Auch Musik von der CD, deutsche Sprache und eine dezent verbesserte Grafik konnten die Noten nicht vor dem Abrutschen retten: **73 Prozent**

Wie Nocturne, nur noch gruseliger: Die bewährte Grafikengine verspricht stimmungsvolle Lichteffekte und schön animierte Polygoncharaktere

Kinofilm, Internet-Hype, Überraschungserfolg: Jetzt dient die Low-Budget-Produktion des Jahres '99 als Vorlage für gleich drei PC-Games!

Die magische 3: Drei Studenten gingen letztes Jahr vor wackeliger Kamera auf pseudodokumentarische Art im Hexenwald verloren, drei Spiele will Take 2 aus dem im Internet aufgebauschten Szenario destillieren. Teil eins der Trilogie um die moderne Hänsel-und-Gretel-Variante wird uns nach Burkittville im US-Staat Maryland entführen, wo anno 1941 angeblich gleich sieben Kinder auf bestialische Art den Tod fanden. In Gestalt der adretten Detektivin Doc Holliday sollen wir den Eremiten Rustin Parr als Täter entlarven. Praktisch hat man sich das als gruseliges Actionadventure vorzustellen, komplett mit Fundstückknobeleien, Verhören der Einheimischen sowie natürlich Kämpfen gegen Monster aller Art. Die verwendete Grafikengine kennt man bereits aus der in Ausgabe 12/99 getesteten Geisterjagd „Nocturne". Die in Echtzeit animierte Protagonistin bereist somit vorgerenderte und von dynamischen Lichtquellen ausgeleuchtete Schauplätze, die Kameraperspektive wechselt automatisch zwischen festgelegten Positionen. Für die bedrückende Atmosphäre der Zelluloidvorlage soll auf dem Monitor vor allem das gekonnte Spiel mit Licht und Schatten sorgen – sei es in einer alten Kirche, im örtlichen Laden, der muffigen Bücherei oder den dampfenden Wäldern. Fast ebenso wichtig dürfte die Soundkulisse werden: mit der Situation wechselnde Musik und Angst einflößende Effekte als Zerreißprobe für das Nervenkostüm.

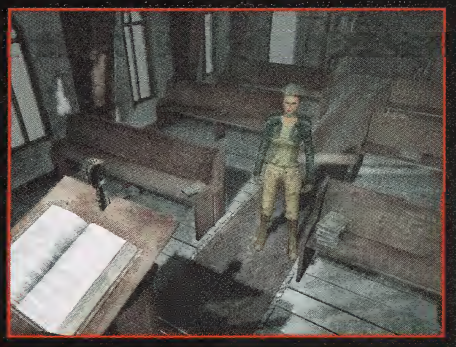
Hänsel, Gretel, Hexenwald und Kindermörder

Während es dem Kindermörder und weiteren Mächten des Bösen bereits im Oktober an den schmutzigen Kragen geht, sind die beiden folgenden Blair-Witch-Titel nicht vor nächstem Jahr zu erwarten – entsprechend wenig ist derzeit über sie bekannt. So wollen die Human Head Studios Teil zwei wohl ebenfalls als Actionabenteuer realisieren, doch mit dem Abschluss der Trilogie steht uns ein waschechter Egoshooter von Ritual Entertainment ins Haus. Oder auch nicht, denn deren „Sin" landete in Deutschland ja in hexenartiger Geschwindigkeit auf dem BPjS-Index... (rf)

1 Blair Witch Project

HERSTELLER:	Terminal Reality/Take 2
GENRE:	Actionabenteuer
ERSCHEINT:	Oktober 2000
ONLINE-INFO:	www.terminalreality.com

Typisch Actionabenteuer: Kämpfe, Gespräche und Rätsel



Auch das ist Blair-Witch-Mythos: Anno 1941 soll Privatdetektivin Doc Holliday eine mysteriöse Serie von Kindermorden aufklären

Unser Preisrenner: Kleiner Verbrauch, große Leistung.

2,9 Pf/Min.

inkl. Telefongebühren

Im Focus-Test Nr. 9/2000:
59 Provider im Test.

Kategorie Bester Internet-Provider:
Platz 2

Kategorie Günstigster Anbieter:
Platz 1 für Wenignutzer.
Platz 1 für Gelegenheitssurfer.
Platz 5 für Intensivnutzer.

Der faire Internet Provider.

Von Mo-Fr ab 18 Uhr und das ganze Wochenende. Sonst 4,9 Pf/Min.

- Ohne Grundgebühr
- Ohne Mindestumsatz
- Ohne Verbindungsentgelt

+AddCom
einfach online

Jetzt wechseln: www.addcom.de
oder unter 0180/5 23 61 69

Produktinfo 021

Die Rebellion-Büros in Oxford

GUNLOK

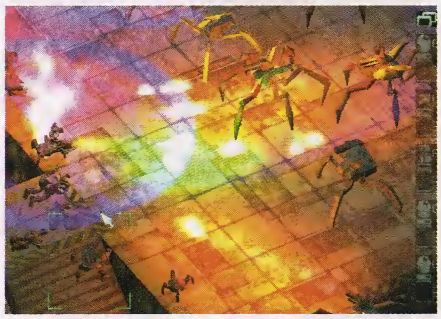
Unser Mann in England riskierte einen ersten Blick auf das neue Game der Macher des kürzlich indizierten „Alien vs. Predator". Ein Bericht von Derek dela Fuente.

In Oxford gibt es nicht nur eine berühmte Universität, sondern auch die Rebellion Studios. Und hier hat man nach der Playstation-Konvertierung von „Rainbow Six" anscheinend Gefallen am Taktieren gefunden – anstelle eines weiteren 3D-Shooters steht Actionstrategie auf dem Plan. Jason Kingsley, der das Unternehmen zusammen mit Bruder Chris leitet, nennt die Gründe: „Wir stehen unheimlich auf Echtzeitstrategiespiele. Leider läuft es bei den gängigen Titeln oft auf die Massenproduktion von Einheiten in Verbindung mit einem eher defensiven Verhalten hinaus. Deshalb mögen wir auch Combatsims wie etwa Rainbow Six, wo man mit begrenzten Ressourcen auskommen muss. In Gunlok wird der Spieler daher ein Team aus lediglich fünf Mitgliedern dirigieren, was auch die Identifikation mit den Untergebenen verstärken soll."

„Gunlok? Der Name hat eigentlich keine tiefere Bedeutung, er klingt einfach cool!"
Jason Kingsley, Firmenchef von Rebellion

Das Quintett wird angeführt vom titelgebenden Gunlok, einem Roboter mit eigenem Bewusstsein. Als Einziger der wenigen Menschen, die auf der in 500 Jahren völlig zerstörten Erde noch leben, begleitet ihn der magiebegabte Maskelyn als eine Art Mentor. Die rollenspieltypische Party wird von drei weiteren Robbis komplettiert: dem mächtig starken Frend, dem technisch versierten Elint und dem flinken Hark. Inhaltlich wird es somit vor allem darauf ankommen, die diversen Fähigkeiten der Mitstreiter im Teamwork richtig einzusetzen. Während der eine fürs Grobe zuständig ist, hackt sich der andere in Computersysteme – der Nächste kann dank seiner Schleichfähigkeit auch in heikle Bereiche vordringen. Jeder Kämpe verfügt neben einem Waffenträger über (begrenzten) Raum für Upgrades, die man in der Umgebung findet. Freilich wird der Spieler beachten müssen, dass nicht jeder jedes Fundstück auch verwenden kann. Verliert Gunlok einen oder gar mehrere seiner Kameraden in den über drei Kapitel zu je fünf Missionen verteilten Echtzeitgefechten, steigt der Schwierigkeitsgrad immens an – endgültig „Game over" wird es allerdings erst heißen, wenn der Anführer selbst verschrottet wurde. „Wir verbringen eine Menge Zeit mit dem Game-Balancing", erläutert dazu Jason. „Das muss nun mal perfekt sein, damit der Spielspaß stimmt." Und mit einem Lächeln fügt er hinzu: „Ich möchte an dieser Stelle auch gerne zugeben, dass diesbezüglich der Schwierigkeitsgrad in

Die postnuklearen Robo-Schlachten werden komplett in 3D dargestellt



Auch in den Multiplayer-Schlachten kann man zwischen diversen Kameraperspektiven und Zoomstufen wählen

unserem letzten Spiel Alien vs. Predator wohl ein wenig zu hoch ausgefallen sein mag." Schön, wenn man aus seinen Fehlern lernt.

In den meisten Spielabschnitten wird man alle fünf Charaktere, die zum Erfüllen bestimmter Aufgaben aber auch mal getrennte Wege gehen, kontrollieren. Dazu meint Jason: „Das Handling ist relativ anspruchsvoll, dafür wird das Team aber auch sehr intelligent agieren. Ist die Gruppe verstreut und Gunlok wird angegriffen, eilen die Begleiter unverzüglich zu seiner Unterstützung herbei. Umgekehrt erhält Gunlok im Falle einer Attacke auf seine Gefährten sofort entsprechende Informationen." Chris ergänzt: „Im Grunde geht es darum, das jeweilige Areal zu erkunden, die Einheiten sowie die Ressourcen geschickt einzusetzen und ein Gefühl fürs richtige Timing zu beweisen. Denn auch die Gegner handeln sehr, sehr clever!" Bei so viel Eigenlob kann der Bruder nur beipflichten: „Du benötigst gute Reflexe, strategisches Gespür sowie Grips für das Lösen der kleinen Rätsel, um die Levels zu bewältigen. Wenn dir urplötzlich ein gewaltiger Roboter gegenübersteht und du ihn mit purer Feuerkraft nicht bezwingen kannst, musst du eben über Alternativen nachdenken. Vielleicht lässt sich das Monster ja irgendwie ablenken?"

Tja, vielleicht. Sicher ist, dass die Grafik schon jetzt ziemlich gut aussieht. Das 3D-Terrain lässt sich beliebig scrollen, drehen und zoomen, ein ausgeklügeltes Partikelsystem zaubert Feuer, Rauch sowie Blitze besonders eindrucksvoll auf den Screen. Die Roboter selbst bestehen zum Teil aus über 2000 Polygonen, was die Darstellung kleinster Details ermöglicht. Darüber hinaus will man ihnen ein großes Bewegungsrepertoire spendieren, das weit über bloßes Laufen, Kriechen oder Springen hinaus gehen soll. „Damit diese 3D-Umgebung auch glaubwürdig wirkt, spielt die Interaktion mit ihr eine große Rolle. Zwar wird man nicht mit den herumstehenden Fahrzeugen durch die Gegend düsen können, aber es kann durchaus erforderlich sein, einzusteigen und die Gefährte zu inspizieren", verspricht Jason. EAX-Unterstützung für packenden 3D-Sound sagt er obendrein zu.

Natürlich will Rebellion auch gesellige Zocker am düsteren Endzeiterlebnis teilhaben lassen. Multiplayer-Modi für kooperative Strategen und Einzelkämpfer via Netzwerk oder Internet werden also nicht fehlen. Jason machte zum Abschied mit einem viel versprechenden Vergleich dann noch mal mächtig Appetit auf den demnächst anstehenden Test: „Wenn dir Baldur's Gate und Fallout gefallen haben, dann ist Gunlok genau dein Ding!" (Derek dela Fuente/st)

Gunlok

HERSTELLER:	Rebellion Studios
GENRE:	Echtzeitstrategie mit Rollenspielelementen
ERSCHEINT:	3. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.gunlok.com oder www.rebellion.co.uk

Gangsters II
ORGANISIERTES VERBRECHEN

Die erste Gangsterballade von Eidos und Hothouse Creations war ein bisschen überladen – im Herbst soll der Mix aus Wirtschaftskriminalität und Echtzeitstrategie richtig flutschen!

Als Digi-Capone sein eigenes Verbrechersyndikat aufziehen, diese Idee kam bereits Anfang '99 gut an. Doch die Umsetzung geriet arg komplex, nicht jeder konnte sich mit dem schwierigen Spiel anfreunden. Das soll sich ändern, wenn es dieses Jahr zurück in das Amerika der 20-er und 30-er Jahre geht. Trotzdem wird man mit Prostitution, Alkoholschmuggel, Glücksspiel, Raub, Erpressung und Kidnapping wieder alles liefern, was ein erfülltes Ganovenleben ausmacht. Über ein rundes Dutzend Missionen wird sich die Halbweltkarriere um Macht und Geld ziehen und wirklich vor keiner Schandtat Halt machen: Sollte ein Opfer etwa keine Schutzgelder abdrücken wollen oder sich gar ein konkurrierender Boss im eigenen Bezirk breit machen, liefern Bomben und gelegte Feuer gewiss gute Argumente für eine Neuorientierung der Uneinsichtigen. Dabei mag zwar das eine oder andere Bandenmitglied hinter schwedischen Gardinen landen, doch so mancher Richter ist einer Aufbesserung seiner Bezüge nicht abgeneigt. Alternativ besticht man vielleicht die Geschworenen, schon rückt auch noch für den übelsten Langfinger ein Freispruch in greifbare Nähe.

Die ganze Palette an mehr oder minder ehrbaren Geschäften wird der Spieler erneut über wöchentliche Befehlsvergaben in die Wege leiten – die übrige Zeit verbringt er damit, seine Untergebenen bei ihren diversen Operationen direkt via Zugrahmen zu befehligen. Der Rekrutierung seiner Gefolgsleute wird man überhaupt mehr Augenmerk als gewohnt widmen müssen, denn einerseits stehen im Nachfolger deutlich mehr Unterweltler Gewehr bei Fuß, andererseits erfordern die Aufgaben eine akkurate Auswahl: Muskelmänner fürs Grobe, Überzeugungskünstler für hartnäckige Fälle oder begnadete Einbrecher – sie alle werden irgendwann benötigt und lassen sich ihre Dienste teuer bezahlen. Also kein Kanonenfutter wie in Teil eins mehr; wer hochbezahlte Tresorknacker als Straßenkämpfer verheizt, wird es nicht weit bringen. Damit sich die alten Fehler nicht wiederholen, arbeitet ein zwölfköpfiges Team aus Programmierern, Grafikern und Designern fieberhaft an Gangsters 2. Martin Capel, Spieldesigner bei Hothouse, meint nun zu wissen, was die Kunden wünschen: „Viele Käufer tendieren dazu, ein Spiel zu laden und einfach loszulegen – der Vorgänger setzte aber relativ viel Einarbeitung voraus. Diesmal besteht unsere Aufgabe darin, Komplexität und komfortables Handling unter einen Hut zu brin-

Damit auch während heißer Echtzeitgefechte die Übersicht nicht verloren geht, werden die Gebäude im Blickfeld automatisch weggeblendet

Wechselnde Tageszeiten sollen das Leben (und Sterben) der Stadtbewohner ebenso beeinflussen wie die Strategie des Spielers

Die Bildschirmleiste liefert Informationen über die acht möglichen Fähigkeiten der aktuellen Spielfigur

Der wandelbare Mauscursor zeigt die Möglichkeiten des Spielers an, hier den Angriff auf diesen Passanten

Über diese Schalter nehmen die Gangster Befehle für Bewachung, Spionage, Flucht oder Angriff entgegen

Zeitungsartikel oder Informanten liefern wertvolle Hinweise auf die Stimmung in der Stadt oder geplante Polizeiaktionen

gen". Ein Blick auf die aufgeräumten Screens zeigt, dass das keine leeren Worte sind. Über wenige Icons kann man seine Schläger zum Beschatten, Spionieren, Patrouillieren oder Eliminieren anstiften, nicht benötigte Menüs lassen sich jederzeit in den Bildschirmrändern versenken. Ansonsten fast das gewohnte Bild: Nach wie vor macht man scroll- und zoombare Iso-Städte unsicher, doch die Grafik ist detaillierter geworden. Da bevölkern viele Autos die Straßen, auf den Bürgersteigen eilen morgens Passanten zur Arbeit und abends wieder nach Hause. Die damit verbundenen Tag-Nacht-Wechsel sollen zudem ganz neue Strategien und Vorgehensweisen eröffnen. Wer seine Einbrecher im Schutz der Dunkelheit auf Beutezug schickt, braucht zwar Profis mit Lärmschutzgarantie, muss dafür aber in Banken und anderen Tatorten mit erheblich weniger Wachpersonal rechnen.

„Diesmal wollen wir Komplexität und Komfort unter einen Hut bringen!"

Martin Capel, Spieldesigner bei Hothouse Creations

Last, not least sind „Denkanstöße" für alle Beteiligten versprochen. So sollen in den in Echtzeit angezettelten Straßenschlachten gewieft agierende Polizisten und Schurken aufeinander treffen. Aber auch die rechnergesteuerten Paten werden nichts unversucht lassen, um den Spieler mit allerlei fiesen Tricks hereinzulegen – auf vorübergehend geschlossene Zweckbündnisse mit KI-Corleones dürfte kaum dauerhaft Verlass sein. Eher schon darauf, dass einem die Kerle bei passender Gelegenheit ein Messer oder Schlimmeres in den Rücken stoßen. Und menschlichen Mitspielern (die genaue Anzahl steht noch nicht fest) kann man ohnehin nicht trauen.

Da wollen auch wir nicht allzu gutgläubig sein und warten mal die Testversion ab, ehe wir Lobgesänge anstimmen. Doch wie es aussieht, spielt die MP aus dem Geigenkasten im zweiten Anlauf ein wesentlich eingängigeres Lied. Vielleicht sogar einen echten „Gassenhauer"? (Derek dela Fuente/rf)

Gangsters 2

HERSTELLER:	Hothouse Creations/Eidos
GENRE:	Mafia-Strategie
ERSCHEINT:	4. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.eidos.de

Höhere Spielmathematik: 3D-Engine von Relic + Gameplay von Barking Dog + Marketing von Sierra = der Nachfolger zur strategischen 3D-Innovation „Homeworld".

Revolutionen finden oft im Stillen statt, das hat letztes Jahr Relics hochgelobtes 3D-Echtzeitstrategical „Homeworld" eindrucksvoll bewiesen: Die Fachwelt war begeistert, die breite Masse hat den Hit schlicht verpennt. War der Markt noch nicht reif für ein völlig dreidimensionales Spielfeld? Sierra will es noch einmal wissen und hat den kanadischen Entwickler Barking Dog mit einem Vollpreis-Sequel (kein Add-on) beauftragt.
Technisch basiert der Nachfolger auf der 3D-Engine von Relic Software, die Kanadier können sich also voll auf das Gameplay konzentrieren – ein Konzept, das ja schon bei Valves Actionhit „Half-Life" (basierend auf der id-Engine) prima funktioniert hat. Wieder werden sich gewaltige Raumschiffflotten in alle sechs Himmelsrichtungen steuern lassen, verfolgt von einer schwenk- und zoombaren Kamera, die auf jedes beliebige Schiff fokussiert werden darf.

Hunde, die bellen...

Neu sind die 17 Einspielermissionen in der zeitlich kurz nach dem ersten Teil angesiedelten Kampagne. Als Gegner fungiert dabei eine bisher unbekannte Alienrasse; teils organisch, teils mechanisch.
Neu sind aber auch Verfeinerungen im Spielprinzip. So wird man bereits gebaute Modelle künftig mit Upgrades versehen und das Mutterschiff durch diverse Zusatzmodule erweitern können. Endlich soll es auch Waypoints und einen Zeitraffer geben, außerdem werden sämtliche Befehle zusätzlich im Sensorscreen erteilbar sein. Dafür verliert der Homeworld-Veteran die Sicht über unerforschtes Gebiet, denn zukünftig vernebelt „Fog of War" den Blick auf vielleicht ressourcenreiche Asteroidenfelder. Diesen Verlust machen jedoch elf zusätzliche Klassen wett; darunter die Rammfregatte, der Reparaturdroide sowie erstmals „echte" Kamikaze-Gleiter – bisher hatten ja viele Spieler den schwachen Aufklärer zu diesem Zweck missbraucht. Mehr als optischer Gag dürfte die Konstruktion von Großraumern außerhalb des Mutterschiffs gedacht sein, da der Vorgang bisher nicht zu sehen war.
Barking Dog hat sich also eine Menge vorgenommen: Im Herbst wird sich zeigen, ob die bellenden Hunde auch tatsächlich beißen. (mh)

Dass Rechtsklicks auch neben der ausgewählten Einheit erfolgen können, soll den Bedienkomfort erhöhen

Das ACV (Acolyte Composite Vehicle) setzt Gegner per elektromagnetischem Impuls kurzfristig außer Gefecht

Die Raumer sind neuerdings modular erweiterbar, warum also dem Mutterschiff nicht mal eine dickere Kanone spendieren?

Homeworld: Cataclysm

HERSTELLER:	Barking Dog/Relic/Sierra
GENRE:	3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	Herbst 2000
ONLINE-INFO:	sierrastudios.com/games/hwcataclysm

Dark Project II: The Metal Age. © 1999 Looking Glass Studios. © and published 2000 by Eidos Interactive. Alle Rechte vorbehalten.

DARK PROJECT II

THE METAL AGE™

DIE NACHT GEHÖRT DIR,

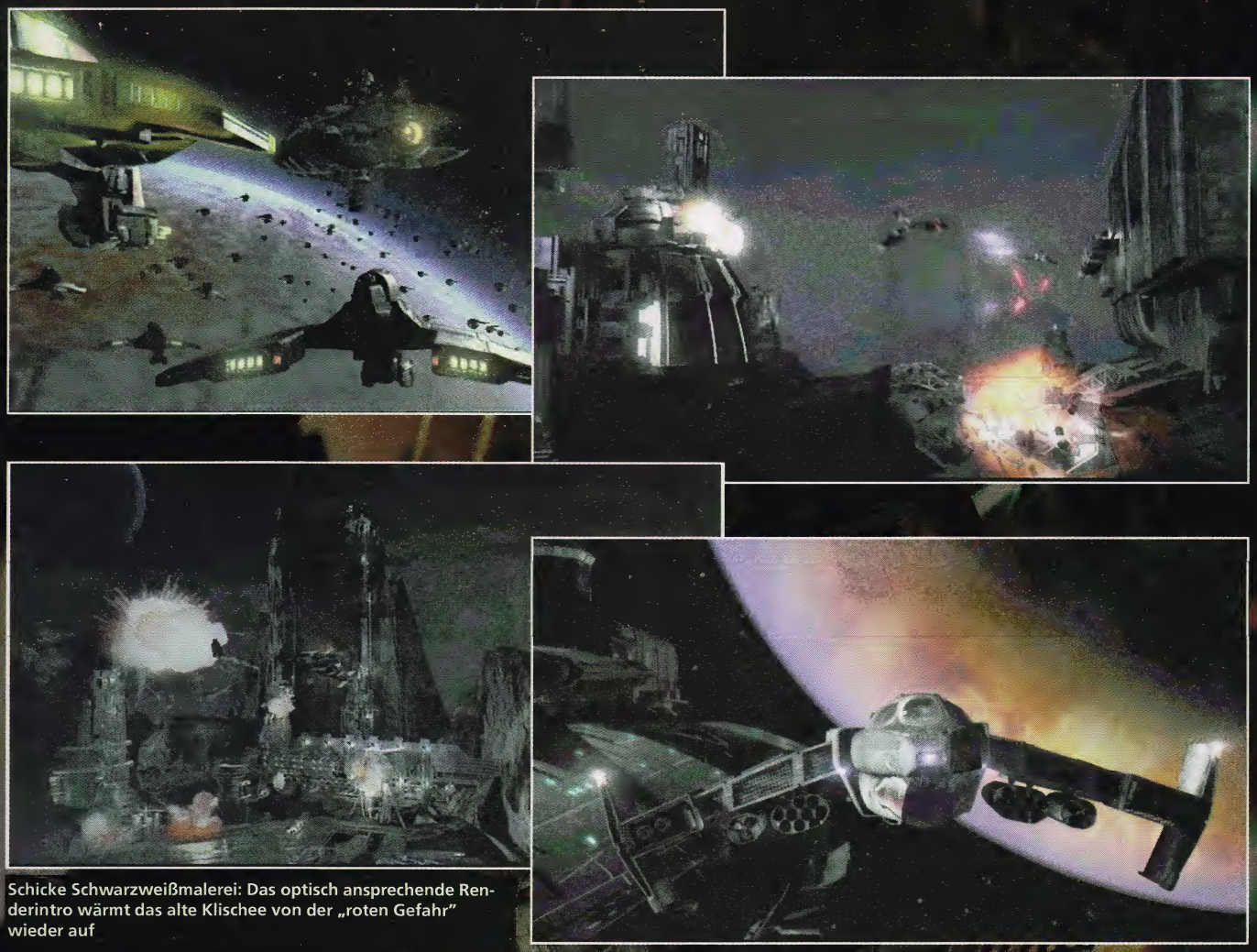
DEN REST MUSST DU STEHLEN!

www.eidos.com

Produktinfo 013

Starlancer

Es sieht aus wie „Wing Commander", spielt sich auch so und stammt von denselben Entwicklern: Das Erstlingswerk von Digital Anvil ist ein echter Roberts!



Schicke Schwarzweißmalerei: Das optisch ansprechende Renderintro wärmt das alte Klischee von der „roten Gefahr" wieder auf

Zurück in die Zukunft

Chris Roberts war es, der vor neun Jahren „Wing Commander" ersann und mit der vierfach fortgesetzten Space Opera eine beispiellose Erfolgsserie für Origin in Gang brachte. Und er war es auch, der in seinem neuen Label einen Großteil der ehemaligen Kollegen sowie seinen Bruder Erin um sich scharte, um den Erfolg unter neuem Namen und den finanziellen Fittichen von Microsoft fortzusetzen.

Das unverbrauchteste Element des Spiels ist denn auch seine Hintergrundstory: Im 22. Jahrhundert hat der Mensch das umliegende Sonnensystem erschlossen und kolonisiert. Jede Industrienation verfügt über ihre eigene Weltraumflotte, doch wird der Machtkampf zwischen Ost und West auf einer rein wirtschaftlichen Ebene ausgetragen. Das ändert sich, als eine getarnte Armada der Russen in einem Überraschungsangriff die gesamten französischen und italienischen Streitkräfte auf dem Mars auslöscht – und einen Planeten nach dem anderen mit Krieg überzieht. Als wahlweise männlicher oder weiblicher US-Leutnant sichert der Spieler daher zunächst die Evakuierung der verbündeten Streitkräfte zum Planeten Neptun, von wo aus das Oberkommando die Gegenoffensive plant. Leider zögert die östliche Koalition nicht, ihre überlegene Technologie einzusetzen: Tarnkappenbomber zerstören Flüchtlingskonvois, Großkampfschiffe attackieren Raumbasen, Warp Gates transportieren ganze Flotten hinter die alliierten Linien. Nicht immer gelingt es diese Anschläge zu verhindern, doch dank der tatkräftigen Unterstützung des 45. Freiwilligengeschwaders (dem man hier ganz zufällig angehört) gewinnt die Allianz langsam wieder die Oberhand. Nach den anfänglichen Rückzugsgefechten und Geleitschutzübungen geraten im weiteren Verlauf somit zunehmend feindliche Raumkreuzer, Forschungsstationen und Raumbasen unter Beschuss.

An Bord der ANS Reliant

Sobald man den Dienst an Bord seines neuen Mutterschiffs angetreten hat, fragt

Starlancer in Zahlen

* **2 CDs**
* **25 Minuten gerenderte Zwischensequenzen**
* **10 im Spiel zu hörende Musikstücke**
* **ca. 30 Missionen**
* **über 80 verschiedene Schiffe**
* **12 steuerbare Raumjäger**
* **11 Bordwaffensysteme**
* **9 konfigurierbare Sekundärwaffen**
* **70 Tastaturkommandos**

Große Feindschiffe werden durch das Ausschalten der Schildgeneratoren und Geschütztürme reif für Bomberangriffe geschossen

Praktisch: Einige Schiffe verfügen über eine hilfreiche Zielautomatik

Im Deathmatch startet jeder Spieler nur mit Bordwaffen, andere Extras sind allein durch Power-ups erhältlich

Ganz persönlich

Jaaa, endlich darf ich wieder als Wing Commander Bomber eskortieren, Wurmlöcher erkunden sowie natürlich massenweise Feindflieger aus dem All pusten – was juckt es mich da, wenn nicht der übliche Origin-Schriftzug auf der Packung prangt? Schließlich zeichnen mit den Roberts-Brüdern ja die ursprünglichen Entwickler von WC und Privateer verantwortlich. Etwas schade finde ich dagegen den Verzicht auf ein ausbaufähiges Alienszenario wie seinerzeit das der Kilrathi. Die Russen als ewiges Feindbild? Also bitte!

Trille

man sich unwillkürlich, wo wohl die ganzen Kilrathi abgeblieben sind – abgesehen von wenigen Details könnte man sich ebenso gut an Bord der Tiger's Claw aus WC 1 befinden: Im Schubfach unter dem Bett werden Orden und Auszeichnungen aufbewahrt, ein elektronisches Informationssystem hält Daten über Schiffe, Staffeln und Abschussquoten bereit, im Simulator darf der Weltraumkadett einige Übungseinsätze bestreiten. Im Ernstfall versammelt sich das Team zum Missionsbriefing, woraufhin noch einer von insgesamt zwölf (je nach Dienstgrad verfügbaren) Raumjägern ausgewählt und individuell bewaffnet wird.
Sodann donnert man umgehend dem nächsten der genreüblichen Jump Points entgegen und wirft sich in die Schlacht.

Spätestens wenn die Bordlaser die Gegner reihenweise in Weltraumschrott verwandeln, kommt augenblicklich das alte „WC-Feeling" auf. Dabei ist es mit dem bloßen Drauflosballern selbst auf der niedrigsten der drei Schwierigkeitsstufen wieder einmal nicht getan: Ignoriert man etwa Hilferufe oder lässt wichtige Flottenteile des Gegners entkommen, ist mit harscher Kritik seitens der Vorgesetzten zu rechnen. Zwei oder drei dieser Fehlschläge in Folge beenden die Pilotenlaufbahn dann ebenso schnell wie die Kollision mit einer tödlichen Weltraummine.

Altes Design, neuer Look

Glücklicherweise darf nach jedem erfolgreich absolvierten Auftrag der Spielstand

Der Simulator bietet neben der Arcadevariante auch drei spezielle Übungsmissionen

Vorsicht: Zwei oder drei Torpedotreffer und die Geleitschutzmission ist fehlgeschlagen

Zimmer mit Ausblick: Auf dem Mini-Fernseher werden die Nachrichten verlesen

gespeichert werden, zudem legt das Programm eigenständig eine Autosave-Datei an. Ist der PC-Pilot nach einem Einsatz nicht zufrieden mit seiner Leistung, bietet sich ihm darüber hinaus die Möglichkeit, die Mission direkt aus dem Debriefing heraus neu zu starten – vielleicht kommen ja im zweiten Anlauf genügend Abschüsse für einen Rangaufstieg zusammen? Auch sonst ist des Spielers Wille Gesetz: Neben der wie gewohnt frei konfigurierbaren Tastatur- und Stickbelegung (alternativ kommt auch die Maus zum Einsatz) stehen noch etliche Sound- und Grafikoptionen zur Auswahl. Es wäre jedoch fast schon eine Schande, die sehenswerten Licht- und sonstigen Effekte zu deaktivieren, zumal die tunlichst hardwarebeschleunigte 3D-Optik bereits auf einem P2-Rechner der Mittelklasse weitgehend flüssig über den Screen huscht – womöglich der wichtigste Unterschied zur traditionell so hardwarehungrigen WC-Serie. Lediglich bei manchen der in Spielgrafik dargestellten Zwischensequenzen geht die Framerate merklich in die Knie, doch lässt sich das angesichts der gebotenen Polygonmengen verschmerzen. Dabei stellen die riesigen Schlachtschiffe mit ihren einzeln zerstörbaren Türmen und Schildgeneratoren naturgemäß den größten Blickfang dar, doch lohnt sich in einer ruhigen Minute auch ein Blick auf die eigenen Jäger: Gewagte Designs, geschickt auf alt getrimmte Texturen sowie animierte Bordgeschütze lassen die in Echtzeit beleuchteten Raumschiffe deutlich realistischer erscheinen als ihre sterilen Gegenstücke aus „Wing Commander Prophecy".

Ganz persönlich

Mir erging es beim Test genau umgekehrt wie Kollege Trille: Während ich die Klischees (böser Osten, guter Westen, deutsche Elitegeschwader auf Richthofens Spuren) eher amüsant fand, ließ die Lust am eigentlichen Spiel mehr und mehr nach. Klar, noch nie war Wing Commander hübscher und die Qualität der (seltenen) Zwischensequenzen übertrifft fast schon die des WC-Films – doch wo bleibt die Abwechslung? Bei jedem Ausritt ungeachtet der Missionsziele ein Dutzend Gegner abschießen, sieht so das Spieldesign im neuen Jahrtausend aus?

Markus

Roberts? Da war doch was...

Ob Wing Commander (1991)...

...oder Strike Commander (1993)...

...Chris Roberts (hier mit Freelancer-Entwürfen) ist ein Garant für hochkarätige PC-Unterhaltung

Seit der Gründung von Digital Anvil im Jahr 1996 wurde es still um den ehemaligen Origin-Vizepräsidenten Chris Roberts – dabei gilt der 31-Jährige immerhin als Erfinder des interaktiven Spielfilms. Bis heute unvergessen ist seine „Wing Commander"-Reihe um den jungen Piloten Christopher Blair (in den späteren Teilen dargestellt von Mark „Skywalker" Hamill), an welche Starlancer unverhohlen anknüpft. Auch das mit David Brabens Klassiker „Elite" verwandte „Privateer"-Universum begeisterte Millionen von Weltraumfans. Und die Flugsimulation „Strike Commander" ist bis heute auf dem PC einzigartig, was ihre Mischung aus Story und Luftkampfaction betrifft. Seit dem Ende der Dreharbeiten zum gefloppten „Wing Commander – The Movie" widmet sich Chris Roberts wieder seiner mit Spannung erwarteten Weltraumsim „Freelancer", welche nächstes Jahr abheben soll.

Als Regisseur blieb der Erfolg aus, das von Chris Roberts selbst inszenierte „Wing Commander – The Movie" floppte

Flair und Fazit

Leider wurde über all den Äußerlichkeiten etwas die menschliche Komponente vernachlässigt, welche stets einen wichtigen Bestandteil der WC-Saga bildete. Zwischensequenzen gibt es abgesehen von unspektakulären Newsschnipseln nur selten zu bewundern, der ehemals übliche Rundgang durch das Schiff entfällt ebenso wie die einst obligatorischen Romanzen. Auch die eigenen Kameraden kennt man nur aus unpersönlichen Akten, so dass selbst das Verschwinden des Staffelführers keinen großen Aufruhr auslöst.
Eine kurze Erwähnung verdient auch der Multiplayer-Modus, welcher nicht nur Dogfights für bis zu acht Teilnehmer, sondern sogar die Möglichkeit bietet, gemeinsam mit drei Gleichgesinnten den Storymodus zu verfolgen. Allerdings wird dieses Feature vermutlich nur ein nettes Gimmick bleiben, da echtes Teamwork in der Praxis eher unwahrscheinlich ist: Jeder stürzt sich auf die Gegner, keiner auf ihre Torpedos – einfach deswegen, weil diese nicht für die Abschussliste gewertet werden.
Doch damit genug gemeckert. Starlancer knüpft nahtlos da an, wo „Wing Commander Prophecy" seine Fans vor über zwei Jahren zurückließ: Hektische Raumschlachten, überraschende Wendungen der ansonsten leicht zu verfolgenden Geschichte sowie natürlich eine erstklassige Präsentation katapultieren Digital Anvils Debüttitel auf Anhieb an die Spitze im Genre der Spaceshooter! (mz)

Starlancer
(Digital Anvil/Microsoft)

Inoffizielle, aber würdige Fortsetzung der „Wing Commander"-Reihe

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

86%

Grafik	89%
Sound	84%
Steuerung	85%
Motivation	87%

Datenträger	2 CDs, 311 oder 1216 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2/350) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden, noch bombastischer mit 3D-Brille
Sound	3D-Sound, Lautstärke von Effekten und Musik regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet, davon 4 im kooperativen Storymodus
Online-Info	www.digitalanvil.com

Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)

- P3/500 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/350 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P200 mit 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile

- 70% Action
- 20% Simulation
- 10% Taktik

Bei blau-gelb werden alle weich!

39,95*

39,95*

29,95*

Die Neuen sind da – blau-gelb und weich im Preis!

* unverbindliche Preisempfehlung

SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

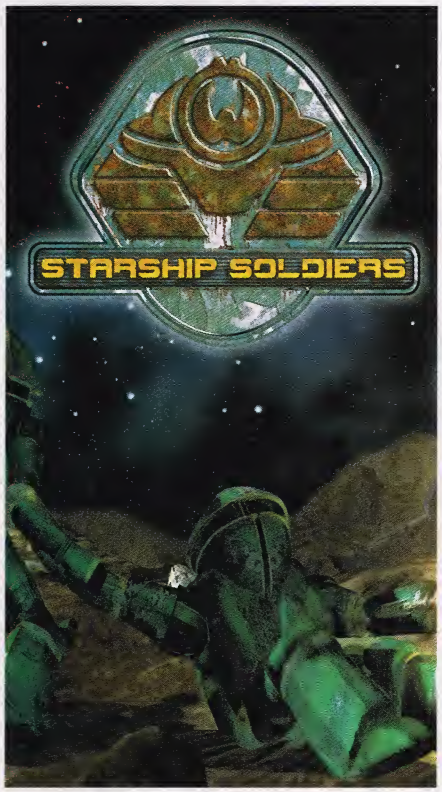
Außerdem noch bei SOFT PRICE:
Airline Tycoon First Class 29,95* – Heart of Darkness 29,95* – Disneys Hercules 39,95*
Holiday Island + Szenarien 29,95* – Der Industriegigant Gold Edition 29,95* – Silver 29,95*

Produktinfo 026

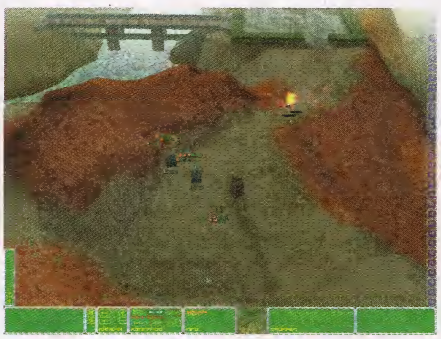
SOFT PRICE ist erhältlich bei KAUFHOF + Horten – ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

Vertrieb in der Schweiz: Genesis
Vertrieb in Österreich: DYNAMIC SYSTEMS

Vertrieb in Deutschland: INFOGRAMES
www.de.infogrames.com



In den schwer einsehbaren Häuserschluchten der Stadtmissionen leidet die Übersicht



Das Tutorial ist witzig kommentiert und sehr lehrreich

Farbenfrohe Explosionen bringen Licht in die beliebig schwenkbaren 3D-Schlachtfelder

Wie hört sich das an: 3D-Actionstrategie ohne lästiges Ressourcenmanagement? Gut? Dann bitte weiterlesen…

In ferner Zukunft streiten mal wieder drei Rassen um die Rohstoffe eines fernen Planeten: Als Mitglied des imperialen Ordens, affiger Warmonkeys oder insektoider Mantai studiert man animierte 3D-Briefings, stellt danach seine Kompanie zusammen und stürzt sich in die Nächte von neun Missionen je Kampagne – aber nicht ohne zuvor das witzige Tutorial absolviert zu haben.

Trooper oder Soldier?

Die Bedienung per Maus oder Tastatur ist dank Zugrahmen freilich schnell erlernt, das weitläufige 3D-Terrain (Eis, Vulkane, Städte und mehr) lässt sich nach Belieben zoomen und drehen. Ein wichtiges Feature im Spiel, denn ob Scharfschützenmodus für Fußsoldaten oder Straßenkämpfe im rumpelnden Panzer, der Blickwinkel muss immer wieder angepasst werden. Nur so hat man die 14 Einheiten pro Partei stets gut im Auge. Die schön wuselig animierten Untergebenen, die farbenfrohen Lichteffekte und bildschirmfüllenden Explosionen machen Starship Soldiers auch in der Ego- oder Heckperspektive zum Augenschmaus. Wenn der dann doch nicht ganz so mundet, liegt es an der gerade in verwinkelten Straßenzügen oft mangelnden Übersicht. Und wer unverschuldet vom Feind umzingelt wird, kann sich auch nicht mehr recht über dramatisch treibende Begleitmusik und donnernde Soundeffekte freuen.

Schön und motivierend dagegen die Lernfähigkeit der Einheiten: Egal, ob man nun allein oder in der Gruppe unterwegs ist, kampferfahrene Überlebende steigen im Rang auf. Die von Anfang an recht knackigen Einsätze muss man aber erst mal überleben – Positionierung geht dabei vor Dauerfeuer. Unerwartet viel taktische Tiefe für 3D-Scharmützel also, dazu noch Cutscenes aus der Spielengine, abwechslungsreiches Missionsdesign und ein Multiplayer-Modus für bis zu acht vernetzte Strategen. Da verzeiht man den Starship Soldiers auch einen ungeniert bei „Starship Troopers" geklauten Titel. (pk)

Starship Soldiers
(Silicon Dreams/Take 2)

Taktische 3D-Action mit Pfiff

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

77%

Grafik	78%
Sound	79%
Steuerung	74%
Motivation	78%

Datenträger	1 CD, 400 MB auf der HD
System	ab einem P2/233 (P2/366 empfohlen) mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (D3D oder Glide) wird benötigt, für 3D-Brillen etwas zu hektisch
Sound	Lautstärke von Soundeffekten und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler über serielle Verbindung, bis zu 8 via LAN oder Internet
Online-Info	www.take2.de oder www.sdreams.co.uk

EVIL
IS COMING
BACK
In Stores Summer 2000
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
www.blizzard.de
© 2000 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.
Produktinfo 023

SHŌGUN TOTAL WAR

Ressourcen, Fabriken, Tank-Rush: Echtzeitstrategiespiele sind immer gleich? Lassen Sie sich von diesem japanischen Schlachtenepos eines Besseren belehren!

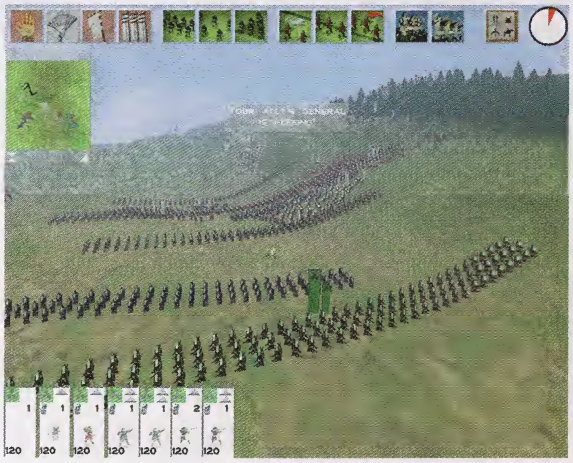
Bis zum letzten Mann

Tausende von heldenhaften Kriegern stürmen mit Schwertern und Lanzen aufeinander zu. Plötzlich formiert sich die fast schon zerschlagene Kavallerie des Feindes neu, umreitet meine wartenden Pikeniere und stürzt sich auf die Bogenschützen, deren präzise Salven dem Gegner bislang schwer zu schaffen machten. Also ordne ich den schnellen Rückzug in den nächsten Wald an – hier mögen Distanzwaffen zwar so gut wie nutzlos sein, doch kommen auch Pferde nur sehr mühsam voran. Diese Verschnaufpause genügt, um die Schützen hinter der Baumgruppe neu zu formieren, während Reiterverbände die ungeordnete Feindesschar im Rücken attackieren. Als auch noch der gegnerische General tödlich verwundet wird, verlässt seine Untergebenen endgültig der Mut und sie suchen ihr Heil in der Flucht: Sieg!

Japanisch für Strategen

Trotz dieser martialischen Szenen beginnt alles recht harmlos: Im Jahre 1530 ist der japanische Thron verwaist, acht Klanführer (die sogenannten Daimyos) rivalisieren um den Titel des Shoguns, des obersten Kriegsherrn. Jedes der historisch verbürgten Häuser kontrolliert anfangs nur wenige der insgesamt 60 Provinzen. Im vierteljährlichen Turnus werden daraufhin Armeen verschoben, neue Truppen trainiert und Gebäude errichtet. Da die Geldmittel abhängig von Ernte und gewähltem Steuersatz oftmals sehr knapp bemessen sind, kommt der sorgfältigen Planung eine entscheidende Bedeutung zu.
Müssen also wirklich überall Dojos (Trainingszentren) errichtet werden oder genügt es, in einigen Regionen nur den Ackerbau zu verbessern? Und was ist wichtiger: ein Wachturm, der die feindlichen Truppenbewegungen verfolgt, oder ein befestigtes Schloss, um die Gegend abzusichern? Zu diesen Überlegungen gesellt sich die diplomatische Komponente: Wen sollen die Gesandten um eine Allianz bitten, wen ausspionieren? Sind die Ninjakrieger erfahren genug, um einen feindlichen Feldherrn auszuschalten, oder benötigen sie zuvor noch ein paar „Trainingsmorde" an weniger gut geschützten Zielpersonen? Und wie gut ist der eigene Schutz vor derlei Attacken?

Bogenschützen sollten in Linie, angreifende Soldaten in Keilformation aufgestellt werden, um die Wirkung zu steigern



Auf Tastendruck werden die Zielpunkte aller Truppen angezeigt

So spielt sich Shogun

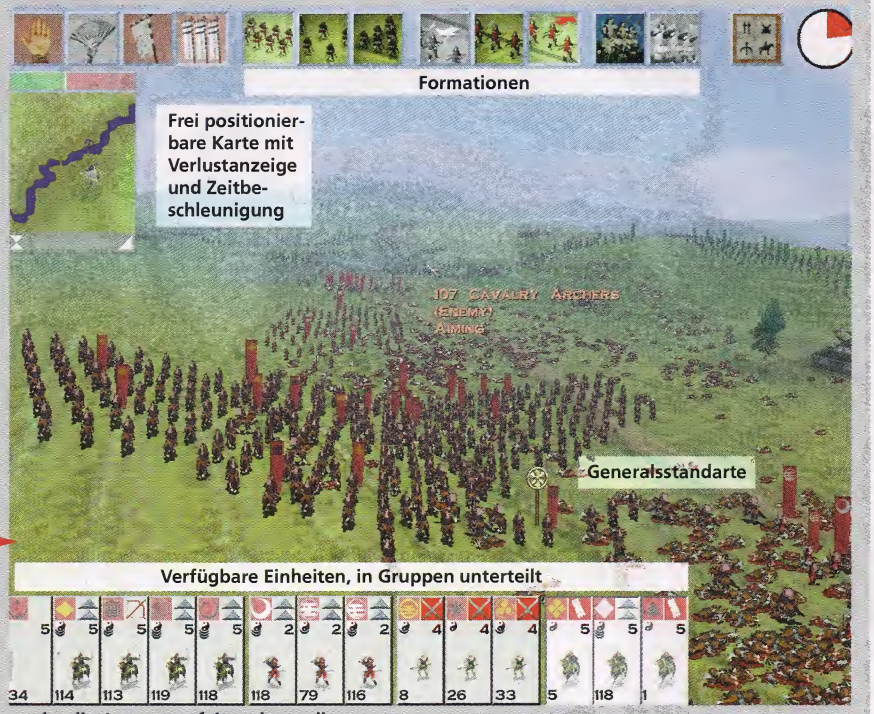
Der Kartenmodus

Von hier aus lassen sich Gebäude errichten, Truppen ausheben und verschieben...

...oder Attentäter aussenden

Kommt es zum Kampf, wird zunächst das Schlachtfeld sondiert...

...dann die Truppenaufstellung festgelegt...



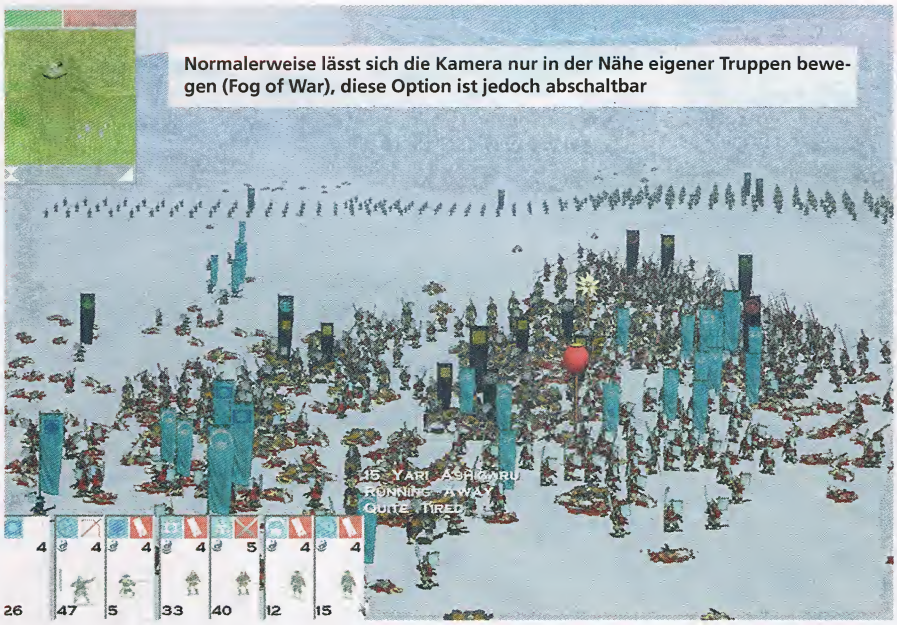
...ehe die Armeen aufeinander prallen

Eine Frage der Ehre

Wer diese durchaus komplexe Mischung aus „Risiko" und „Civilization" den eigentlichen Gefechten vorzieht, darf seine gesamte Kampagne sogar vollständig vom Kartentisch aus bestreiten. Wahre Generäle werden ihre Chance auf Ruhm und Ehre jedoch nicht ungenutzt verstreichen lassen, sondern ihre Schlachten selbst schlagen wollen. Dann wechselt der Schauplatz auf die jeweilige Region, wo die angreifende Seite den Zeitpunkt des Aufeinandertreffens festlegen darf. Das mag den eigenen Truppen schließlich witterungsbedingte Vorteile sichern: Wind beeinträchtigt die Zielgenauigkeit von Pfeilen, Regen macht die ohnehin unpräzisen Gewehre nahezu unbrauchbar, Nebel behindert die Fernsicht und so weiter. Der Vorteil der Verteidiger liegt in der für gewöhnlich besseren Positionierung auf dem Gelände. Speziell hoch gelegene Befestigungsanlagen sind schwer zu stürmen, aber auch Brücken stellen gefährliche Nadelöhre dar, an denen sich mancher Feldherr die Zähne ausbeißen wird. Solche Landschaftsmerkmale zählen ebenso wie Ermüdung und Moral der einzelnen Regimenter zu den entscheidenden Faktoren jeder Schlacht. Abgesehen davon gelten nur wenige Regeln: Frei nach dem Prinzip von Papier, Schere und Stein sind Bogenschützen besonders effektiv gegen langsame Speerträger, diese wiederum richten mit ihren Lanzen schweren Schaden unter berittenen Soldaten an, welche ihrerseits mit Bravour feindliche Schützen niederreiten.
Damit das in der Praxis nicht allzu einfach wird, gibt es Zwischengruppen wie z.B. Bogenschützen zu Pferd; außerdem beeinflussen taktische Überlegungen die Gefechte. Gelingt es beispielsweise, einen Vorstoß in die Flanke oder gar den Rücken einer schlecht postierten Einheit zu führen, sinkt deren Moral und damit auch der Widerstand gewaltig. Gleiches gilt, wenn der Anführer die Flucht ergreift oder getötet wird. Einen entgegengesetzten Effekt hat der in „Ehre" bemessene Erfahrungslevel der Einheiten: Im Lauf der Kampagne lassen sich aus siegreichen Überlebenden eisenharte Elitetruppen schmieden, die auch ein zahlenmäßig überlegenes Heer aufreiben können.

In Schönheit sterben

Besonderes Augenmerk legten die Entwickler auf eine angemessene optische und akustische Umsetzung der schon aufgrund ihrer schieren Ausmaße beeindruckenden Schlachten – im Netzwerkduell mit acht Teilnehmern können sich über 15.000 Einheiten auf den ausgedehnten

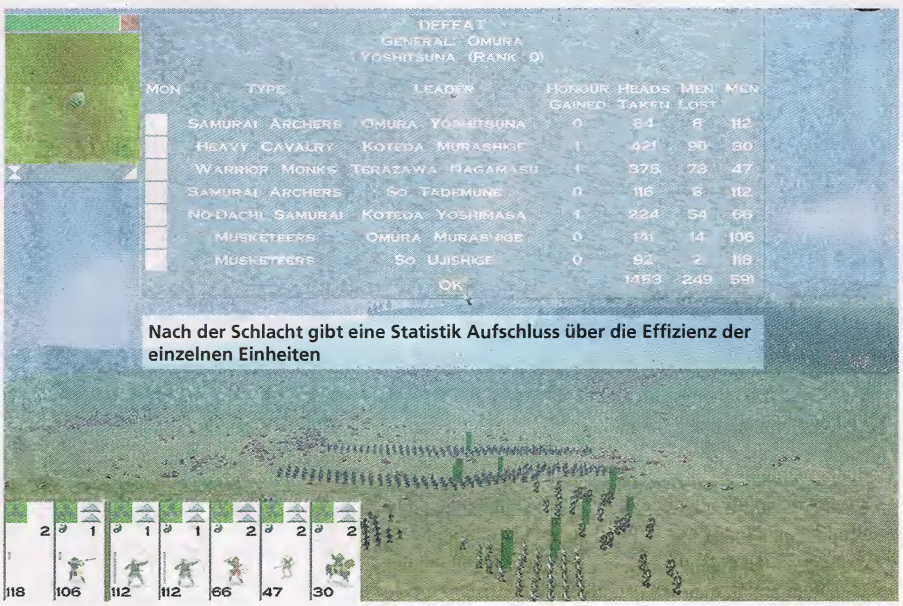


Normalerweise lässt sich die Kamera nur in der Nähe eigener Truppen bewegen (Fog of War), diese Option ist jedoch abschaltbar

3D-Arealen tummeln! Zwar bestehen die Soldaten selbst nur aus Bitmaps, doch wird jeder davon einzeln berechnet und animiert. Kommt es also zum Handgemenge, entbrennt ein wüstes, aber sehr spektakuläres Durcheinander.
Natürlich bleibt die Übersicht dabei als Erstes auf der Strecke, doch macht nicht zuletzt das den Reiz der Kämpfe in Shogun aus – der Vergleich mit japanischen Monumentalfilmen vom Schlage eines „Ran" (aus welchem sich übrigens einige Szenen im Abspann wiederfinden) drängt sich förmlich auf. Passend dazu dringen die üblichen Kampfgeräusche und -schreie sowie situationsabhängige Begleitmelodien an das Spielerohr, während die Mitteilungen mit einem standesgemäß starken Akzent vorgetragen werden.

Banzai

Die Atmosphäre ist somit zweifellos eine der Stärken dieses originellen Titels und macht die teils gewöhnungsbedürftige Maus- und Tastatursteuerung mehr als wett. Paradoxerweise ist Shogun trotz seiner ausgedehnten Kampagne jedoch eher ein Spiel für zwischendurch: Selbst die größten Multiplayer-Matches dauern selten länger als eine Viertelstunde, im Solomodus beschleunigt der fixe CPU-Gegner den Ablauf noch zusätzlich. So lässt sich die Partie jederzeit unterbrechen, ohne dass man beim nächsten Laden die Orientierung verliert und von vorn beginnen müsste. Und das ist bei einem derart epischen Szenario doch auch eine lobende Erwähnung wert, oder? (mz)



Nach der Schlacht gibt eine Statistik Aufschluss über die Effizienz der einzelnen Einheiten

Ganz persönlich

Auch wenn die beeindruckenden Massenschlachten unbestreitbar ihren Reiz haben, gefällt mir der rundenweise Kartenmodus doch fast besser. Hier werden die wirklich wichtigen Entscheidungen getroffen und die Weichen für den Sieg (oder die Niederlage) gestellt. Außerdem ging zumindest mir die fehlende Übersicht in den Echtzeitgefechten mächtig auf den Zeiger. Klar, es ist schon toll, so ein Riesengemetzel als Sieger zu verlassen – aber hin und wieder wüsste ich eben auch gerne, wie ich das genau angestellt habe…

Markus

Shogun
(Creative Assembly/Electronic Arts)

Verwirrender, gewaltiger und irgendwie ganz anders als die Strategiekonkurrenz

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

81%

Grafik	80%
Sound	79%
Steuerung	70%
Motivation	83%

Datenträger	2 CDs, 390 MB bis 1,4 GB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2/350) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 2068 x 1576 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden, minimal spektakulärer mit 3D-Brille
Sound	Lautstärke von Musik und Effekten regelbar, englische Sprachausgabe
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 über Netzwerk oder 4 im Internet
Online-Info	www.totalwar.com

Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)

- P3/600 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/350 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P200 mit 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile

- 45% Kampftaktik
- 35% Ressourcenmanagement
- 20% Diplomatie

DIE ZEITMASCHINE

DIE NEUEN ABENTEUER

Ein Menschheitstraum wird Dein größter Alptraum...

Produktinfo 025

Bist Du alt genug für ein zeitloses Abenteuer? Bist Du umsichtig genug, für einen fast aussichtslosen Kampf? Bist Du groß genug für Deine mächtigste Herausforderung? Die Zeit ist gekommen - stell Dich der Zukunft! Ab sofort kannst Du beweisen, daß mehr in Dir steckt als das bißchen Adrenalin für schnelle Action oder ein wenig Grips für etwas Abenteuer. Mach' was draus - und nimm die Zukunft in Angriff, bevor die Zeit an Dir nagt! Aber mach' schnell, denn Dein Feind kennt weder eine Pause noch eine Grenze!

Zeig, daß Du jetzt reif bist für Deinen ältesten Gegner: Die Zeit selbst...

www.cryo-interactive.de

PC CD

cryo INTERACTIVE

randel [©] Copyright © 2000 Cryo Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten

- Adaption eines der fantastischsten Abenteuer aller Zeiten
- Flüssiges Gameplay mit Echtzeit 3D Action, vor detaillierten Render-Hintergründen dank neuester Warp-Technologie
- Die großartige künstliche Intelligenz macht aus allen Charaktären echte Persönlichkeiten
- "Die Zeitmaschine" kann mehrmals durchgespielt werden, ohne dass sich Szenen wiederholen
- Perfekte, künstlerische Umsetzung unserer Welt 800.000 n. Chr.
- Gewinner von zwei Goldenen Schallplatten bearbeiteten den Soundtrack

Lemmings Revolution

Die putzigen Suizid-Wühler sind seit bald zehn Jahren PC-Kult, jetzt melden sie sich mit einer 3D-Revolution auf dem Bildschirm zurück.

Nicht nur stationäre Fallen, auch mobile Gegner müssen umgangen werden

Anno 1991 definierten die Nager mit Hang zum Selbstmord das Denkspiel neu; es folgten Sequels, Datadisks und sogar ein erster Gehversuch in 3D, ehe sie 1995 die „Worms" zu Großtaten inspirierten. Wir erinnern uns: DMA Design („GTA") spendierte den Lemmingen blaue Kittelchen, grüne Haare sowie acht Fähigkeiten, mit deren Hilfe sie der Spieler sicher durch 100 gefährliche Levels lenken sollte. Von der indirekten Maussteuerung bis hin zu den vier Schwierigkeitsstufen liegt hier nun eine Neuauflage des Klassikers vor, nur die Optik wurde generalüberholt – die zweidimensional aufgebauten Stages sind um eine drehbare Säule gelegt, welche stets aus der stufenweise zoomenden Seitenansicht gezeigt wird.

Oh No!

Trotz 3D-Vektorgrafik ist diese Idee das einzig „revolutionäre" Feature, spielerisch besteht kein Unterschied zu den scrollenden 2D-Stages von einst. Selbst die zu verteilenden Fähigkeiten sind die gleichen wie vor neun Jahren: Brückenbauer überwinden tödliche Abgründe, während Blocker den Rest der ansonsten unbeirrt ins Unheil trottenden Rasselbande zurückhalten. Per Bombenfunktion lassen sie sich anschließend sprengen, was mit dem berühmten „Oh No!" quittiert wird. Dank Kletterfähigkeit und Fallschirm stellen weder Wände noch Stürze ein Problem dar, mit Spitzhacke oder von Hand werden horizontale, diagonale sowie vertikale Stollen gegraben. Darüber hinaus verfügen die Blauröcke gelegentlich über Extraskills, welche ihnen erlauben, über Wasser und Lava zu marschieren oder sich der Schwerkraft zum Trotz an der Decke entlang zu bewegen.

Es ist also wieder die gute alte Denkarbeit gefragt: Immer gibt es einen Weg, den Rettungsballon zu erreichen, auch wenn dafür meist genaues Timing erforderlich ist. Obwohl Lemmings Revolution somit keinen Originalitätspreis gewinnt, bietet es dank seines ausgetüftelten Leveldesigns und des langsam, aber gewaltig ansteigenden Schwierigkeitsgrads einmal mehr anspruchsvolle Unterhaltung für Hand und Hirn. (mz)

Grafikschnickschnack: Die höhere Zoomstufe sieht weder besser aus, noch lässt es sich in ihr sinnvoll spielen

Teamwork: Während der Blocker die nachfolgenden Lemminge aufhält, ebnet ein Pionier den Weg

Lemmings Revolution
(Psygnosis/Take 2)

Altes Konzept, neuer Look: Die Lemmings sind wieder da!

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 4 Stufen à 25 Levels
Preis: ca. 79,– DM

77%

Grafik	68%
Sound	61%
Steuerung	76%
Motivation	80%

Datenträger	1 CD, 400 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, ein Direct3D-Beschleuniger wird vorausgesetzt, auch mit 3D-Brille eine runde Sache
Sound	Lautstärke von Musik und Effekten regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.take2.de

MANN GEGEN MANN

Zeig der Rally-Elite, was in Dir steckt!

- Mann gegen Mann auf Parallel-Kursen
- Gegen 30 Champs mit jeweils individuellen Fahreigenschaften

Für PC und PlayStation™

MICHELIN RALLY MASTERS
RACE OF CHAMPIONS

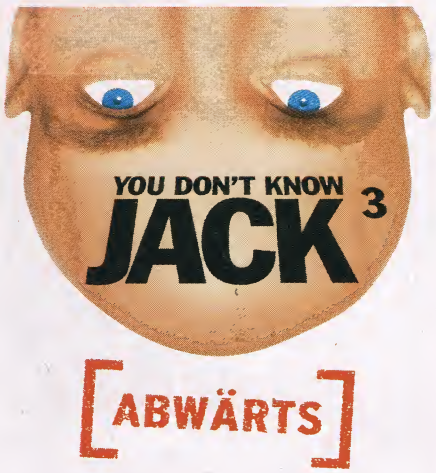
AUTO GEGEN AUTO

- Auf baugleichen Fahrzeugen für echte Chancengleichheit
- Mit mehr als 17 Autos (Klassiker + WRC) auf über 40 Strecken
- Individuelles Fahrzeug-Setup

Produktinfo 022

© Infogrames Multimédia 2000. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© & TM 2000 Race of Champions Rally Masters. All Rights Reserved. Rally Masters is based on the real life event THE MICHELIN RACE OF CHAMPIONS - RALLY MASTERS which takes place at the end of each Rally season in Gran Canaria.
Developed by: Digital Illusions CE AB. Licensed by: International Media Productions and Licensing Management International Limited.

www.raceofchampions.com · www.rallymasters.com



Sie hätten da mal eine Frage? Lächerlich, Quizmaster Jack hat 800 davon! Die meisten so witzig und frech wie seine Moderation.

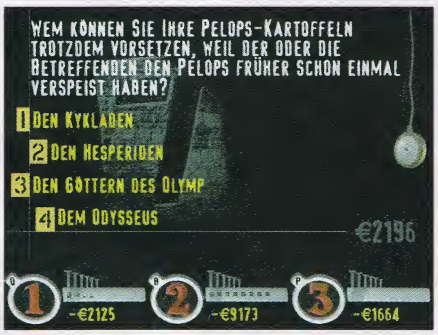
„Bleifuß" nennt sich die aktuelle Variante des „Flotten Dreiers"

Jack ist so was wie ein digitaler Stefan Raab, seine Fragestunde am PC längst Kult: Bis zu drei Spieler dürfen sich wieder um eine Tastatur scharen und abstruse Hirnzwirbler aus allen möglichen und unmöglichen Bereichen des Lebens beantworten. Schlaumeier werden mit virtuellen Euros belohnt, Dumpfbacken vom scharfzüngigen Moderator gnadenlos bloßgestellt.

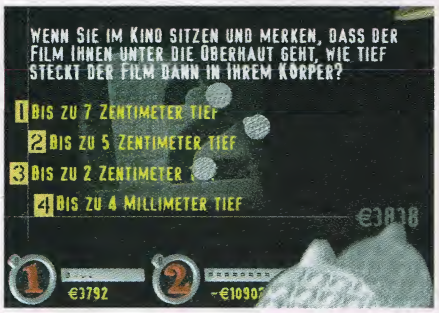
Am Ablauf mit Zwischenspielchen, Bonusrunden und viel Klamauk hat sich in der dritten Auflage nichts geändert, auch wenn Jack den Arbeitsplatz wechseln musste: Statt im Studio sitzt der gefeuerte Exil-Star jetzt in einem Aufzug, was auch den Untertitel „Abwärts" erklärt. Der Weg nach unten beginnt für die Kandidaten mit einer sogenannten Dilemma-Frage wie „Was fotokopieren Sie? Gesicht oder Hintern?". Von der Antwort hängt der weitere Verlauf der 13 Raterunden ab. Zu den bekannten Modi wie „Sekt oder Selters" (Begriffe müssen Gegenständen oder Personen zugeordnet werden) und „Jack Attack" (Schlussrunde unter Zeitdruck) gesellt sich nun „Bleifuß" anstelle des „Flotten Dreiers" aus Teil zwei – man muss einen Begriff aus zwei Umschreibungen heraus erkennen. Ebenfalls neu ist „Bingo!", eine Glücksrad-Variante.

Noch fast die Alte ist dagegen die karge Grafik: animierte Buchstaben und Zahlen vor schwarzem Hintergrund, nur wenige Bilder beim Querdenken. Wie gehabt ist dafür der Sound schlichtweg genial. Die Musik fetzt und die deutsche Sprachausgabe strotzt nur so vor Wortwitz und Zynismus. Selbst die umwerfend lustigen Werbespots muss man im Fahrstuhl nicht gänzlich missen, finden sie sich diesmal doch als Audiodateien auf der zweiten CD.

Wer Jack kennt, der weiß also, was er kriegt: Anarchistischen Partyspaß vor dem PC, allerdings ist das im Alleingang nicht halb so lustig. Und wer Jack tatsächlich noch nicht kennt, der sollte ihn schleunigst kennen lernen – bevor es mit der Scharfzunge womöglich wirklich bergab geht. (pk)



Diese Fragen muss man gelesen haben? Jacks Kommentare muss man gehört haben!



Das Nageln eines Mitspielers (jeder darf einmal pro Runde zur Antwort gezwungen werden) nimmt Jack diesmal wörtlich

You don't know Jack 3
(Take 2)

Vergesst Raab und Schmidt, keiner lästert cooler als Quizmaster Jack!

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit:	für Schnelldenker
Preis:	ca. 89,– DM

Solo 47% | Multi 86%

Solo		Multi
22%	Grafik	22%
99%	Sound	99%
77%	Steuerung	77%
49%	Motivation	92%

Datenträger	2 CDs, ab 120 MB auf der HD
System	ab 486/66 (P133 empfohlen) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	animierte Buchstaben und Zahlen in 640 x 480 Pixeln, 3D-Brille überflüssig
Sound	Lautstärke von Soundeffekten und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 3 Spieler gegeneinander an einer Tastatur
Online-Info	www.take2.de

Jetzt Frühbuchen!
PC-Abenteuer-Urlaub in
zauberhafter Begleitung

The Longest Journey

PC Joker Heft & Spiel
„Ein fantastisches Abenteuer – 83%"

POWER PLAY
„... eine uneingeschränkte Empfehlung wert – 81%"

PC PLAYER
„Bemerkenswerte Story ... beste Rätselkost – 82%"

Produktinfo 011

www.longestjourney.de

FUNCOM® www.funcom.com

PRIMA® GAMES

Distrubuted by
DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE

PC CD-ROM

EGMONT

SPORT SKURRIL

Mit Angelsimulationen fing es an, mit Jagd- und Rodeospielchen hört es nicht auf: Eine neue Welle kurioser Körperertüchtigungen schwappt auf den PC!

Ob Coca Cola, Star Wars oder die Simpsons, ob Barbie oder Pokémon – was in Amerika Erfolg hat, landet irgendwann auch bei uns. Dabei finden sich im Land der unbegrenzten Möglichkeiten mit unschöner Regelmäßigkeit Programme in den Charts, für die uns hierzulande oft der Platz im Kurztest zu schade ist. Wer sitzt schon stundenlang regungslos vor dem Monitor, um einen einzigen Schuss auf den virtuellen Elch abgeben zu können, sobald er sich mal aus dem Pixeldickicht bequemt? In Deutschland wohl kaum jemand, in den USA sieht die Sache anders aus: GT Interactives „Deer Hunter 2" hielt sich wochenlang auf Platz eins der Hitlisten, dicht gefolgt von Angelsimulationen und Kuriositäten wie Sierras „Bull Riding"-Simulator.
Jetzt starten zaghafte Versuche, diesen Trend über den großen Teich zu holen. Wir stellen uns dem Wagnis: Werden unsere Leser den Joker fortan boykottieren, weil wir sie bisher nicht ausreichend über virtuelle Yacht-Regatten, Rennen im Straßenschlitten und Autoreifenweitwurf informiert haben? Oder werden sie dasselbe wegen zwei verschwendeten Seiten tun? Wir werden es erleben…

Virtual Skipper

Die eigene Yacht bleibt für die meisten ein Traum: Gemächlich durchs Mittelmeer dümpeln, braungebrannt aus dem Urlaub zurückkehren und den Neid der Arbeitskollegen genießen – ja, das wäre schon was. Statt sich jedoch auf dem Vorderdeck in der Sonne zu aalen, muss der müde Matrose im „ersten hundertprozentig interaktiven Regattaspiel" (Pressetext Ubi Soft) alle Register seines nautischen Könnens ziehen. In drei Bootsklassen und auf sechs Kursen gilt es bis zu sieben Konkurrenten im Spiel mit den wechselnden Winden zu schlagen. Während die optische und akustische Präsentation trotz Auflösungen bis 1920 x 1440 Pixel etwas in den Seilen hängt, kann das eigentliche Game nach kurzen Anlaufschwierigkeiten („Dichtholen? Hm?") durchaus überzeugen. Zumindest, wenn man gemächliches Taktieren einem rasanten Spielablauf vorzieht: Die durchschnittlich erreichten zehn Knoten versetzen den virtuellen Skipper naturgemäß nicht eben in einen Geschwindigkeitsrausch!

Fast so beruhigend wie ein Angeltörn: der Virtual Skipper auf dem Weg zur nächsten Boje

Virtual Skipper
(Mendel Technology/Ubi Soft)

Wirklichkeitsnaher Segeltörn für Hobbykapitäne

URTEIL: 66%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM
System-konfiguration	ab einem P2 mit 64 MB RAM, 136 MB auf der HD, 3D-Beschleunigerkarte mit 8 MB RAM (Direct3D, Glide, OpenGL) und Win 95/98
Online-Info	www.virtualskipper.com

Street Luge Racing

Etwas weniger exklusiv, dafür umso halsbrecherischer geht es bei diesem Rennspektakel zu. Auf einem mehrstufig aufrüstbaren Straßenschlitten (dem titelgebenden „Street Luge") stürzt man sich todesmutig acht Bergstrecken hinunter. Angespornt von fetzigen, sich aber schon recht bald wiederholenden Audiotracks der Gruppe „The Offspring" und behindert von der ebenso originellen wie schwierigen Steuerung, versucht die menschliche Kanonenkugel der kurvigen Streckenführung zu folgen und Hindernissen auszuweichen.
Autos, Straßenbahnen, Felsbrocken – all das will dem Fahrer hier an die Lederkombi. Und auch die besten Helme und Stiefel schützen nicht vor einem Frontalcrash bei Tempo 130! Schade nur, dass die prinzipiell ordentliche 3D-Grafik von massiven Popups sowie den lächerlichen Animationen der wahlweise vier oder sechs Akteure überschattet wird. Selbst die aus neun Kameraperspektiven gezeigten Replays haben den Unterhaltungswert einer digitalen Schlaftablette. Seltsam, im Fernsehen sieht das immer viel spannender aus...

Trotz netter Ansätze ungefähr so spannend wie ein Seifenkistenrennen: Street Luge Racing

Street Luge Racing
(Headgames/Activision)

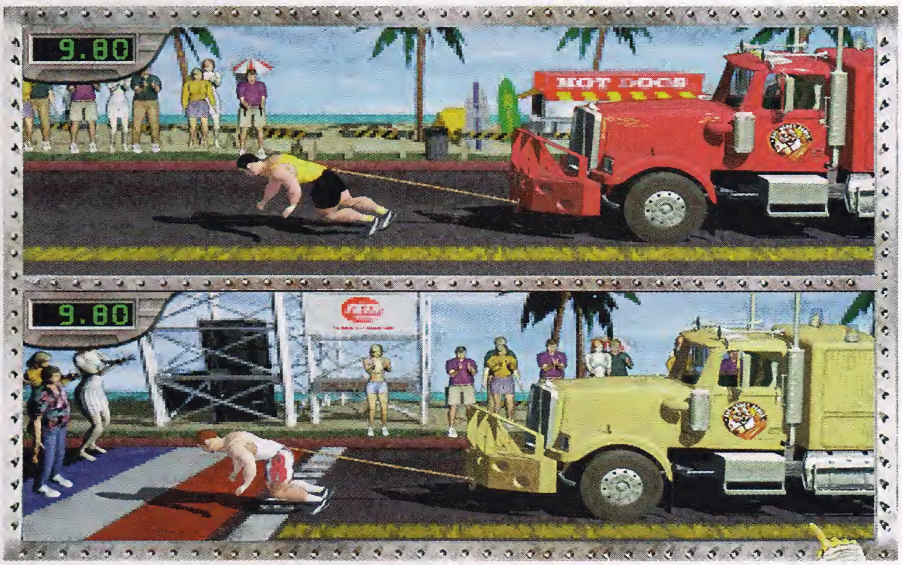
Eintönige Downhillfahrten zu ordentlichem Soundtrack

URTEIL: 39%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 29,– DM
System-konfiguration	ab einem P166 mit 32 MB RAM, 155 MB auf der HD und Win 95/98
Online-Info	www.headgames.net

Full Strength Strongman Competition

Zum Abschluss kommen notorische Partyspieler zu ihrem Recht. Wer sich noch an die in 8- und 16-Bit-Zeiten legendären Digi-Olympiaden wie „Decathlon", „World-", „Summer-" oder „Winter-Games" erinnern kann, hat schon eine recht gute Vorstellung davon, was ihn beim Wettbewerb der Kraftmeier erwartet: Das laut Kurzanleitung „benutzerfreundliche Interface" beschränkt sich auf die freie Belegung der Buttons links, rechts und Aktion; die „mächtigen, 3D-gerenderten Grafiken" sind nichts weiter als vorberechnete Hintergründe und Animationen. Trotzdem kommt tatsächlich so etwas wie Spaß auf, wenn man sich mit einem von sechs lizenzierten Muskelprotzen in acht Disziplinen wie Autorollen, Reifenwurf, Truckziehen oder Bikinimädchenstemmen versucht. Speziell im Mehrspielerduell (wahlweise am Splitscreen oder mit bis zu sechs Teilnehmern im Netzwerk) ist dieses wilde Tastatur- und Mausgeklicke ein wahrhaft archaisches Vergnügen.



Am Splitscreen naturgemäß doppelt so unterhaltsam: die Full Strength Strongman Competition

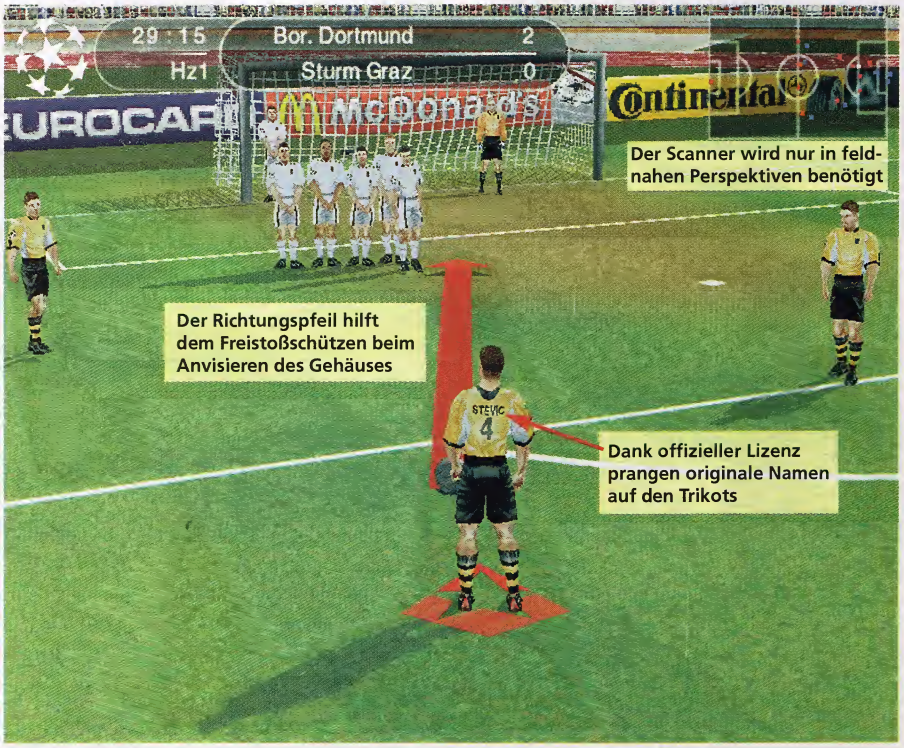
Full Strength Strongman Competition
(Headgames/Activision)

Unkomplizierte Olympiade für gesellige Kraftmeier

URTEIL: 62%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 29,– DM
System-konfiguration	ab einem P166 mit 32 MB RAM, 90 oder 280 MB auf der HD und Win 95/98
Online-Info	www.headgames.net

Seit dem letztjährigen Wettbewerb haben die Eidos-Kicker fleißig trainiert – und spielen jetzt sehr ordentlich auf!



Die Kicker sehen nicht ganz so gut aus wie die der EA-Konkurrenz, agieren aber (wie hier beim Mauerbau) recht clever

Wurde das Team des Spielers anno Ausgabe 5/99 von den Traumfußball zelebrierenden CPU-Profis oft gnadenlos vom Feld gefegt, darf man nun dank der drei ausbalancierten Schwierigkeitsgrade zurückschlagen: Auf der einfachsten Stufe sind wahre Schützenfeste möglich, während sich Normalos und Meister auf spannende Duelle mit erfrischend clever agierenden Gegnern freuen können.

Einfacher und besser

Mit einem Acht-Button-Pad ist auch die Steuerung ein Sonntagstreffer: Mühelos bekommt man die vielfältigen, aber nicht unnötig komplexen Aktionsmöglichkeiten in den Griff. Dank überarbeitetem Passspiel sind flüssige Kombinationen inklusive Doppelpässe absolut kein Problem, wobei die optionale Schusshilfe eine erhöhte (allerdings selbst bei der kürzesten Spieldauer von fünf Minuten teils unrealistische) Trefferquote beschert. Aus der genreüblichen Optionsvielfalt sind noch die Szenarien hervorzuheben. Hier kann man in alle bisherigen Endspiele der Landesmeister eingreifen, um etwa die Bayern-Schmach gegen Manchester United von 1999 posthum zu verhindern.
Das alles ist in hübsche 3D-Grafik verpackt, der es jedoch bisweilen ein wenig an Tempo fehlt – auch die Animationen reichen nicht an „FIFA 2000" heran. Nahezu fehlerlos hingegen die Kommentare, zudem sorgen ordentliche Effekte nebst Fangesängen für Atmosphäre. Unter dem Strich also PC-Fußball für Amateure und Ballzauberer. (st)

Tore werden mit vielen unterschiedlichen Jubelanimationen gefeiert

Die Spielfeldansicht lässt sich aus drei Kameraperspektiven mit je fünf Winkeln und Zoomstufen persönlich zusammenpfriemeln

UEFA Champions League Saison 1999/2000
(Silicon Dreams/Eidos)

Sehr ausgereifte Fußballsimulation

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

81%

Grafik	76%
Sound	78%
Steuerung	82%
Motivation	83%

Datenträger	1 CD, 60 MB auf der HD
System	ab einem P2/233 mit 32 MB RAM (P2/266 und 64 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel in True- oder Highcolor, 3D-Grafikbeschleuniger (Glide oder Direct3D) wird benötigt; mit 3D-Brille fast wie live im Stadion
Sound	alle gängigen 3D-Sound-Standards werden unterstützt, Lautstärke von Musik, Kommentaren, Publikum und Effekten getrennt regelbar, 1 CD-Audiotrack
Eingabe	Tastatur, Pad, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem Rechner, maximal 22 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.eidosinteractive.com

Profi-Computergrafik für jedermann!

- 3D-Grafiken und Animationen in Profi-Qualität
- preisgekrönte, intuitive Benutzer-oberfläche
- mit umfangreichem Handbuch

z.B. Logos, 3D Schriftzüge, Video-Vorspänne, Trickfilme, Produkt-Präsentationen, Raum- und Hausplanung u.v.m.

JETZT Testversion downloaden!
www.ari.de

ehemaliger Preis: über DM **1.000,00**

jetzt nur DM **69,95**

unverbindliche Preisempfehlung

oder Testversion von der Heft-CD installieren!

Produktinfo 028

ARI DATA CD GMBH - GERMANY
HANS-BÖCKLER-STRASSE 13
D - 47877 WILLICH
TELEFON: 0 21 54/94 76 - 0
TELEFAX: 0 21 54/94 76 42
INTERNET: HTTP://WWW.ARI.DE

ERHÄLTLICH ZUM BEISPIEL BEI:
KARSTADT, MEDIA-MARKT, SATURN, FLACHSMANN, BRINKMANN, VOBIS, SCHAULANDT, SCHÜRMANN, WEGERT/PRO MARKT, CONRAD, KAUFHOF ETC.

DIREKT-BESTELLUNG: TEL: 0 26 86/98 93 26
ODER: VERSANDKOSTENFREI* UNTER WWW.ARI.DE
*INNERHALB DEUTSCHLANDS

Audis 500 PS starkes Rallyemonster S1 ist einer der Exoten im Fuhrpark, außerdem sind Lancia Stratos und der erfolgreiche Mitsubishi Lancer in den Tiefen der WM-Modi versteckt

Ein paar tausend Pferdestärken, Promi-Piloten und Partystimmung: Was in der Realität ein Top-Event ist, soll nun auch PC-Fahrer begeistern.

Sollten sich keine vier Mitspieler zum Multiplayer-Duell finden, komplettieren auf Wunsch computergesteuerte „Ghosts" das Feld

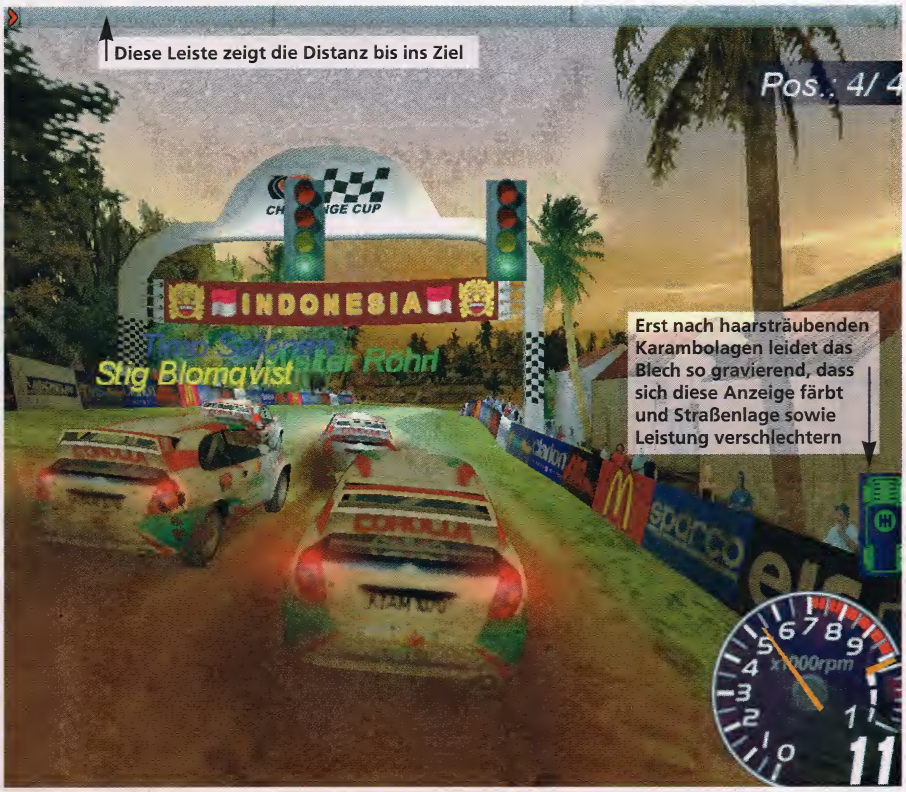
Jeden Dezember treffen sich auf Gran Canaria solche Größen wie Walter Röhrl und Colin McRae zu den „Rally Masters", dem vielleicht packendsten Motorsportduell überhaupt. Im direkten Wettstreit driften hier Altstars und Jungspunde um zwei parallele, nahezu identische Rundkurse.

Duell der Weltmeister

Dank umfassender Lizenz und starker Fahrzeugklassiker (etwa Lancia Delta Integrale, Ford Escort Cosworth usw.) kann der Spieler nun seine Kräfte mit virtuellen Champions wie Didier Auriol, Juha Kankunnen oder Tommi Mäkinen messen. Und das auf 46 Strecken, von denen viele zu Trainingszwecken bereits vom Fleck weg befahrbar sind – bei freier Vehikelauswahl, jedoch ohne Konkurrenz.

Wer mehr will außer Einzelrennen bestreiten, dem stehen neben dem kompakten RM-Wettbewerb mit K.o.-System drei WM-Modi komplexeren Zuschnitts offen: In der „Masters Trophy" arbeitet man sich gemäß alter Rallyetradition im Alleingang etappenweise von der nur 200 PS leistenden Kleinklasse zu den 500 PS starken Königsboliden hoch. Teilnehmer der „Meisterschaft" fordern dagegen an Bord eines vorbestimmten Fahrzeugs einen Computergegner nach dem anderen zum Duell auf vier parallelen Rundkursen von zunehmender Länge heraus. Last, not least kämpft man im „Challenge Cup" gegen drei CPU-Piloten um den Sieg auf mehr als 20 Etappen. Allen Turnieren gemeinsam ist das punktebasierte Klassement, welches kleinere Patzer in einem Lauf verzeiht.

Dank des variablen Könnens der Computerpiloten sind Neulingen Erfolgserlebnisse genauso vergönnt wie Profis hochdramatische Duelle. Außerdem hält das Design der in England, Italien, Indonesien, Schweden und den USA beheimateten Kurse die Motivation auf Vollgas: Eng geschnittene Stadien, kurvige Küstenrouten, haarsträubende Berg- und Talbahnen sowie weitläufige Wüstenwege garantieren immer neue Herausforderungen. Dabei zündet die 3D-Optik schon ab einem P2/266 den Turbo, weniger als flüssige 30 Bilder pro



Im Challenge-Modus müssen drei Rallyeveteranen Etappe für Etappe niedergekämpft werden

Rücksichtslos: Mangels Rückspiegel muss man per Tastendruck hektisch nach hinten schauen

Schneeflocken und Regentropfen vernebeln realistisch den Blick in die Ferne

Sekunde flutschen nie über den Monitor. Die Weitsicht ist klasse, die Steuerung bürgt für exzellente Instant-Spielbarkeit. Einerseits hat man sein Auto stets gut im Griff, andererseits bleibt trotz aller Simplizität viel Spielraum, um in geschickt umdrifteten Kurven noch um Hundertstelsekunden kämpfen zu können.
Nur simulative Tüftler fahren hier verkehrt: automatische oder manuelle Schaltung, gelegentliche Schraubereien an Getriebeübersetzung, Fahrwerk oder Reifen – das war es auch schon. Schade zudem, dass der Replayrekorder gar so dürftig ausgestattet ist. Dafür ist der Copilot arg geschwätzig, kündigt Haarnadelkurven, Kuppen oder Engpässe aber dennoch abgehackt an. Nicht minder unschön, dass die Boliden nur außen original aussehen, sich im schmucklosen Cockpit (als Ergänzung zu zwei Hinterbord- und einer Motorhaubenperspektive) jedoch gleichen wie ein Ei dem anderen. Dass sogar die Triebwerke identisch brüllen, stört weniger, da sie zumindest nach Power satt klingen.
Doch welchen Sprit haben die Entwickler geschluckt, dass sie bei einem ganz auf Duelle abgestellten Wettbewerb wie den Rally Masters den Splitscreen vergessen konnten? Der endgültige Kick bleibt somit bis zu vier Piloten mit Zugang zu Netzwerk oder Internet vorbehalten – und die Hit-Trophäe leider im Tresor. (rl)

Ganz persönlich

Ich pfeife auf das fehlende Tuning, durch den Schlamm driften macht auch so Spaß! Nur zwei Kritikpunkte: Wenn bereits nach 90 Sekunden die karierte Flagge fällt, wünschte ich mir schon, ich hätte die Anzahl der Runden beliebig hochdrehen dürfen. Außerdem wurde die Lizenz nur unzureichend genutzt. Die Rallyestars tauchen gerade mal mit Namen und Kurzbiographie auf – nächstes Mal bitte mehr Personality.

Richy

Rally Masters
(Digital Illusions/Infogrames)

Launige Arcadeduelle mit kleinen Schwächen im Detail

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 79,– DM

80%

Grafik	75%
Sound	76%
Steuerung	85%
Motivation	83%

Datenträger	1 CD, ab 16 MB auf der HD (100 MB empfohlen)
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1800 x 1200 Pixel in High- oder Truecolor, nur Direct3D-Beschleunigerkarten, besonders rasant mit 3D-Brille
Sound	4 CD-Audiotracks, Lautstärke von Musik, Motorsound und Kommentar regelbar, Mono/Stereo/EAX/A3D/D3D wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Stick, Lenkrad (Force-Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	maximal 4 Piloten via Netzwerk oder Internet, dazu 2 Zuschauer, jeweils eine CD-ROM erforderlich
Online-Info	www.infogrames.de, www.rallymasters.com

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)

- P3/500 mit 64 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/266 mit 32 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P233 mit 32 MB RAM, Voodoo 1/Riva 128

Vergleich der Genreanteile

- 25% Simulation
- 60% Action
- 15% Lizenz

Wird Schumi endlich im Ferrari Weltmeister? Ist der neue Kurs von Indianapolis wirklich so schnell? Die Antworten liefert Electronic Arts vorab auf dem PC.

F1-Boliden aus der laufenden Saison: Von der Lichtspiegelung auf der völlig runden Felge über die Holzplatte am Unterboden bis hin zu Flügeln, Flaps und Sponsorenstickern stimmen die wichtigsten Details

Erstmals eine F1-Simulation mit den Daten der laufenden Saison: Michael Schumacher sitzt bereits im erstarkten Ferrari, Irvine zähmt den Jaguar, Nick Heidfeld verzweifelt am unzuverlässigen Prost und BMW mischt ebenfalls mit. Ein komplexes Spiel im Windschatten solcher Klassiker wie „Grand Prix 2" und „F1 Racing Simulation" also. Eines mit Tests, Quickraces und einzelnen Grand Prix auf einer der 17 originalen Strecken ebenso wie mit kompletten WM-Wochenenden voller Training, Qualifikationen, Warm-ups und Rennen. Dass in den Tabellen dann nur der tatsächliche Pilotenname anstatt des selbst gewählten auftaucht, dürfte allenfalls echte Egozentriker stören.

Brandaktuell und gnadenlos realistisch

Newcomern nimmt das Programm dafür auf Wunsch sogar noch das Lenken ab; es wartet ein halbes Dutzend abschaltbarer Fahr- und Bremshilfen. Dennoch gehört F1 2000 in die Hände von Authentizitätsfanatikern, die automobile Eiertänze im Stil von „Grand Prix Legends" zu schätzen wissen. Auch der Optionsflut wegen: Schon die Konfiguration des Eingabegeräts dauert, dazu erstrecken sich allein die Einstellmöglichkeiten für Grafik und Fahrzeug über 42 bzw. 59 Punkte! Drei Bildschirmseiten lang geht es nur um Reifendruck und Federweg, Stoßdämpfer und Flügelwinkel, Bodenfreiheit, Radsturz oder die komplette Tank- und Boxenstoppstrategie – als ob sieben voreingestellte Setups nicht genügen würden. Klar, dass zudem Dinge wie Startposition, Flaggenregeln, Benzinverbrauch, Reifenverschleiß, Unverwundbarkeit oder technisch bedingte Ausfälle in jeder Hinsicht regelbar sind. Sollten mehrere Piloten abwechselnd an einem Rechner starten, darf sogar jeder sein eigenes Profil anlegen.

Auf dem Asphalt setzt die Grafik dann Meilensteine, während die Motoren mit-

Tipps für Tempo

Der Texter hatte wohl zu viele Auspuffgase geraucht, als er einen P233 ohne 3D-Beschleuniger als Mindestkonfiguration auf die Verpackung dichtete: Schnell genug starten die 22 Piloten eines kompletten GP-Feldes erst ab einem P3/500 mit 64 MB RAM – und das nur bei einer Auflösung von maximal 640 x 480 Pixeln unter Verzicht auf Environment Mapping, Rückspiegel, Partikel, Rauch und Reifenspuren. Sichtweite und Nebel sollten auf „mittel" konfiguriert sein, die Gegnerfahrzeuge sehen in der niedrigen Detailstufe noch gut genug aus.

Am meisten Tempo macht Extra-RAM: Wenn Grafikdaten nicht mehr abschnittweise zur Festplatte ausgelagert werden müssen, verschwindet jedes störende Rucken selbst bei Aktivierung vieler Details. Optimal wäre ein P3/500 mit 128 MB RAM, ebenbürtigem 3D-Beschleuniger und gutem Lenkrad.

Der Rückspiegel kostet viel Rechenzeit, im Zweifelsfall abschalten!

Infos zu Rundenzeiten, Abständen und dem Fahrzeugzustand liefert allein das Multifunktionslenkrad

Die Helmkamera vereint Übersicht und Dynamik: Während sich der Kopf des virtuellen Piloten in Kurven mitbewegt, zischt das 3D-Gelände atemberaubend schnell vorbei

Während der GP-Zirkus tatsächlich erst am 22. September in den USA gastiert, rasen PC-Piloten schon jetzt über die Steilkurve von Indianapolis

Kultverdächtig: Auf einem guten Dutzend Bildschirmseiten wird an rund 200 speicher- und austauschbaren Optionen geschraubt

reißend kreischen. Okay, ein Wettermodell fehlt (also keine Regenrennen), aber je nach Vorgabe liefern die Computergegner Profis und F1-Neulingen gleichermaßen heiße Positionsgefechte. Das Handling steht dabei schnellen Rundenzeiten nie im Weg: Die Boliden lassen sich mit Gas und Bremse sehr gefühlvoll um Kurven zirkeln. Am besten klappt das mit einem Lenkrad, auch die Tastatur arbeitet ordentlich – bloß auf Joypads reagieren die Fahrzeuge etwas nervös.
Da EA seit 1988 keine F1-Sim mehr produziert hat, gibt es aber auch Mängel. So ist die Grammatik der deutschen Kommentatoren mitunter ebenso skurril wie die Verformungen des Blechs nach Kollisionen, Netzwerkpiloten müssen mit altertümlichen IP-Adressen jonglieren, die Perspektivenumschaltung liegt starr auf dem Keyboard. Seltsam auch, wenn sich in den Qualifikationsläufen nicht selten Hinterbänkler wie Prost und Minardi vor den Topteams platzieren. Zum Hit fehlen außerdem ein HUD und die Restartoption nach einem Fehlstart. Kein Beinbruch für eine Quasi-Premiere – und das für nächstes Jahr angekündigte Sequel fährt bestimmt ganz vorne in der Genremeisterschaft mit! (rl)

Vor den meisten Kurven helfen Distanzschilder beim Abschätzen des Bremswegs

Ganz persönlich

Liebe auf den zweiten Blick: Erst nachdem ich mich stundenlang mit der Konfiguration von Grafik und Lenkrad beschäftigt hatte, kam Begeisterung auf. Denn die Helmkamera ist klasse, das Gameplay aus einem Guss und die Optik attraktiver als jedes Boxenluder. Für mich stellt F1 2000 so was wie einen kleinen Quantensprung im Genre dar. Wenn beim Nachfolger die Kinderkrankheiten erst mal ausgemerzt sind, dürfte das unstrittig klar werden.

Richy

F1 2000
(Image Space/EA Sports)

Rennsimulation für anspruchsvolle PC-Piloten mit guter Rechnerausstattung

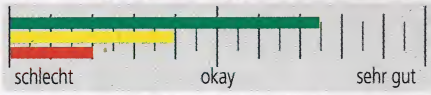
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 89,– DM

84%

Grafik	86%
Sound	84%
Steuerung	80%
Motivation	82%

Datenträger	1 CD, ab 70 (besser 600) MB auf der HD
System	ab einem P233 mit Win 95/98 und 64 MB RAM
Grafik	320 x 240 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D-Beschleuniger empfohlen, Softwaremodus vorhanden, besonders schick mit 3D-Brille
Sound	Lautstärke von Musik, Kommentar und Sound regelbar, A3D und EAX wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Joystick, Lenkrad, gute Force-Feedback-Unterstützung
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	maximal 8 Spieler via TCP/IP-Netzwerk, 1 CD pro Teilnehmer
Online-Info	www.easportsf1.com

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, mittlere Details)



- P3/500 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/266 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P233 mit 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile

- 15% Arcaderacing
- 55% Simulation
- 30% Lizenz

Maus-Schwung oder Dreifach-Klick, beim Abschlag zählt immer Timing

Ende 1998 machte der farbige Golfprofi seinen ersten Abschlag auf dem PC, nun packt Electronic Arts erneut den Tiger auf die Platte.

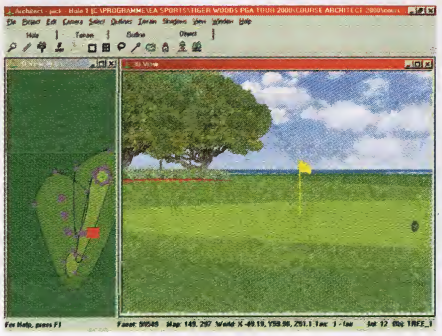
Nach Installation und Code-Abfrage darf man sich in einem runden Dutzend Modi vom Training über „Four Ball" bis hin zu Turnieren über mehrere Runden austoben – auf satten acht Meisterschaftskursen, die eine Hälfte davon alte Bekannte wie Pepple Beach oder Summerlin, die andere ganz neue Austragungsstätten wie Piper Glen und Heron Bay. Dazu kann ein eigener Golfer erstellt oder aus einem Pool von 18 Promis gefischt werden: Vom Champ und Titelgeber Tiger Woods bis hin zum Amateurspieler Michael Jordan reicht die individuell animierte Palette.

Golf mit hohem Hardware-Handicap

Zur Sache kommt man wahlweise alleine oder gegen bis zu drei Mitspieler, die gerne auch der Computer stellt. Echte Profis wählen ihr Schlägersortiment dabei natürlich selbst und legen vor Spielbeginn Dinge wie Wetter, Rasenbedingungen und Handicap fest. Umgekehrt offeriert das Programm aber auch jede Menge Automatikfunktionen. Dann ist immer das richtige Eisen zur Hand und die Wahl zwischen Sicherheits- und Risikoschlag erhöht die Chancen auf Birdies und Eagles. Das gilt im Swing-Modus (Schläge werden per Mausschub ausgelöst) ebenso wie im alternativ offerierten Verfahren mit den klassischen Klicks auf ablaufende Powerbalken.

Der Sound bietet mit Vogelgezwitscher und englisch gesprochenen Kommentaren das Branchenübliche, doch das Hardware-Handicap liegt relativ hoch. Dennoch liefert die Polygongrafik neben hübschen Wasserspiegelungen auch Bäume und Büsche, die aus nächster Nähe unschön aufpixeln. Wer zudem mit einer hohen Auflösung inklusive fließender Ballkamera liebäugelt, kommt um einen P3/450 samt 3D-Beschleuniger nicht herum. Aber Golf war ja noch nie ein Armeleutesport… (rf)

Neuerdings erleichtert eine Visualisierung des Ballverlaufs das Putten



Vier der acht Kurse sind neu, per integriertem Editor kann man auch eigene Parcours erstellen

Tiger Woods PGA Tour 2000
(Electronic Arts)

Gute Golfsimulation, aber wenig Neuerungen gegenüber der Vorgängerversion

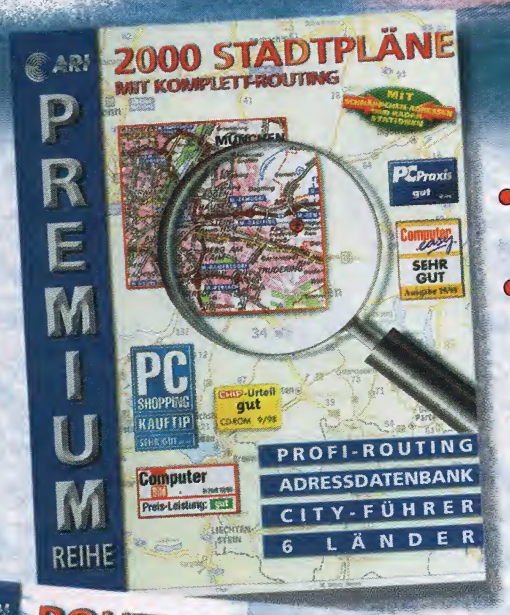
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 89,– DM

80%

Grafik	77%
Sound	65%
Steuerung	84%
Motivation	82%

Datenträger	2 CDs, 81 bis 670 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM (besser P3/450 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden, mit 3D-Brille ein enormer Spielspaß
Sound	Soundeffekte, CD-Musik und Sprachausgabe separat abschaltbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett englisch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler nacheinander an einem Rechner, via Internet oder LAN
Online-Info	www.easports.com

Wissen, wo´s langgeht!



24,95
unverbindliche Preisempfehlung

- Routenplanung von Straße zu Straße
- alle Stadtpläne aus Deutschland, Österreich, Schweiz in Faltplan-qualität
- inklusive City-Führer: 60.000 Haltestellen, Parkplätze, Bahnhöfe, Restaurants etc.

24,95
unverbindliche Preisempfehlung

- einfache und komfortable Routenplanung
- wichtige Wegpunkte als Karte ausdruckbar
- mehr als 3.000 Freizeittips

39,95
unverbindliche Preisempfehlung

- Routenplanung weltweit
- über 750.000 Orte
- inkl. vier Sprachtrainer

ERHÄLTLICH ZUM BEISPIEL BEI:
KARSTADT, MEDIA-MARKT, SATURN, FLACHSMANN, BRINKMANN, VOBIS, SCHAULANDT, SCHÜRMANN, WEGERT/PRO MARKT, CONRAD, KAUFHOF ETC.

DIREKT-BESTELLUNG: TEL: 0 26 86 / 98 93 26
ODER: VERSANDKOSTENFREI* UNTER WWW.ARI.DE
*INNERHALB DEUTSCHLANDS
IN ÖSTERREICH: ÜBER FA. DARIUS (TEL.:+43 (0) 1 285 86 85)
IN DER SCHWEIZ: ÜBER FA. PC MEDIAG (TEL.:+41 (0) 56 418 70 80),

Produktinfo 027

ARI Germany
ARI DATA CD GMBH - GERMANY
HANS-BÖCKLER-STRASSE 13
D - 47877 WILLICH
TELEFON: 0 21 54/94 76 - 0
TELEFAX: 0 21 54/94 76 42
INTERNET: HTTP://WWW.ARI.DE

Welcher Teufel hat den ehemaligen Formel-1-Weltmeister Nelson Piquet wohl geritten, seinen guten Namen für diese schlechte Software herzugeben? Schon weil jeder Zusammenhang fehlt: Mit den aufrüstbaren Schwebeboliden der Zukunft heizt man gegen bis zu sieben CPU-Kontrahenten über gut 12 planetare Strecken, kauft neue Wagenteile und ärgert sich ganz altmodisch über eine via Tastatur oder Joystick gleichermaßen schwammige Steuerung. Akustisch hat der waffenlose Klon des Quasi-Klassikers „Wipeout" außer Motorsäuseln auch nicht viel zu bieten, grafisch vorwiegend Langeweile – geringe Sichtweite, minimale Details und ebenso flache wie abwechslungsarme Kurse. Ein Rennspiel für Champions mit Schlafstörungen.

Nelson Piquet's Grand Prix Evolution
(Brightstar/Take 2)

Öder SF-Racer ohne Finessen

URTEIL: 42%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 79,– DM
System-konfiguration	ab einem P2/266 mit 64 MB RAM, Win 95/98, Direct3D-Beschleuniger und 30 MB auf der HD
Online-Info	www.brightstargames.com

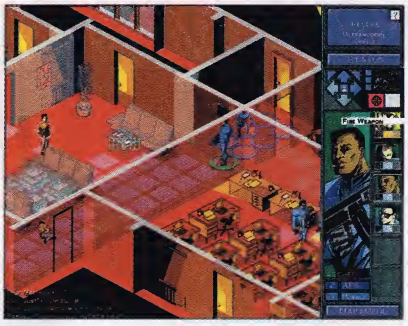
Bei Stau einfach auf den Wänden einer Unterführung überholen oder Trödler mit Raketen von der Straße jagen – der (Alb-)Traum jedes Autofahrers wird erneut zur digitalen Realität. Im Nachfolger zu Psygnosis explosivem Buggyrennen brettern rund 20 futuristische Gefährte über genauso viele Rundkurse, wobei eben auch Wände und Tunneldecken befahren werden. Die Grafik ist trotz zusätzlicher Details am Streckenrand so rasant wie sie es im letzten Jahr war, der CD-Sound fetzt wie eh und je. Doch der Steuerung hat man Genauigkeit anerzogen, was dem Spaß am Gas sehr zugute kommt. Ein solides Rennvergnügen also, nicht zuletzt durch den Splitscreenmodus für bis zu vier Spieler an einem Rechner.

Rollcage Stage 2
(ATD/Psygnosis)

Explosiv-futuristische Buggyrennen

URTEIL: 76%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 79,– DM
System-konfiguration	ab einem P2/233 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger (Direct3D, Glide), Win 95/98 und 80 oder 200 MB auf der HD
Online-Info	www.psygnosis.com



Quasi „SWAT 3" rundenweise: Mit ausgewählten Mitgliedern eines sechsköpfigen Spezialistenteams werden nervenaufreibende Häuserkämpfe in drei Metropolen ausgefochten. Welche der jeweils sechs Karten (Kathedralen, Lager, Bürogebäude usw.) und acht Missionstypen (Entführung, Diebstahl, Überwachung etc.) anwählbar sind, liegt zum einen am Ausgang der auf Englisch zu führenden Multiple-Choice-Gespräche, zum anderen spielen Erfahrung und Spezialfertigkeiten der Teammitglieder eine entscheidende Rolle.
Leider belastet unübersichtliche und obendrein potthässliche Isografik im Cartoon-Look das immer wieder überraschende Spiel. Traurig, aber so werden sich wohl kaum viele Strategen für den originellen Titel erwärmen.

Shadow Watch
(Red Storm/Take 2)

Spannender, aber farbarmer Häuserkampf im Rundentakt

URTEIL: 67%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM
System-konfiguration	ab einem P133 mit 32 MB RAM, 200 oder 650 MB auf der HD und Win 95/98
Online-Info	www.redstorm.com

Das „Moorhuhn" war erfolgreich und vor allem umsonst. Die Verkaufszahlen weisen zwar auch Koch Medias Rendergeflügel als marktgängig aus, empfehlen können wir die Investition dennoch nicht: 50 Levels lang Viecher abzuballern ist nur noch langweilig – derlei digitale Schießbuden waren doch schon auf dem Amiga ein alter Hut!
Auf der Wiese und im Wasser schießen wir also mit Knarren auf Sumpfhühner oder mit Harpunen auf Kugelfische. „Neu" daran ist, dass die Guerilla-Gockel zurückschlagen. Treffen sie, wird ein Teil des Bildschirms abgedeckt, bis irgendwann nichts mehr zu sehen ist. Das viel zu lange Zeitlimit von bis zu zehn Minuten pro Stage macht die Sache auch nicht spannender – ab in den Suppentopf, die Demo genügt.

Siehe auch Begleit-CD

Die Rache der Sumpfhühner
(Koch Media)

Geklonte Moorhühner schmecken fade!

URTEIL: 17%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 29,– DM
System-konfiguration	ab einem P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 120 MB auf der HD
Online-Info	www.verlag.kochmedia.com

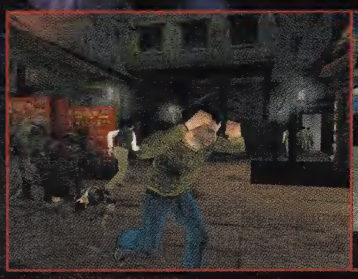
Tom Clancy's

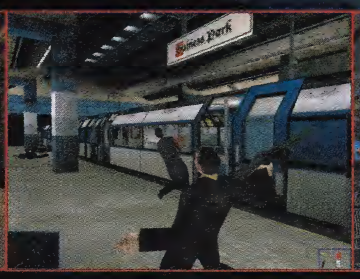
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

MISSION PACK: URBAN OPERATIONS

In diesem **Add-On zu Rogue Spear** wird Tom Clancy's Team Rainbow vor die härteste Herausforderung aller Zeiten gestellt.

- 5 brandneue Großstadt-Schauplätze, z.B. Hong Kong, London und Mexico City
- neue Missionstypen: Aufklärung, Geiselrettung, Verteidigung
- über 60 Missionsvarianten
- 8 komplett neue Multiplayer-Level!
- 5 Level vom Klassiker Rainbow Six enthalten!





Alle Action-Strategie-Fans aufgepasst:

Neue Missionen

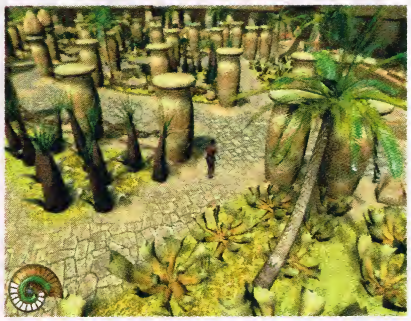
Für zwei starke Teams und Sie!

Als Anführer einer kleinen Anti-Terror-Einheit besteht Ihre Aufgabe einzig darin, die Anschläge auf den Bau einer internationalen Raumstation aufzudecken und die Drahtzieher hinter den Aktionen zu entlarven. Verhöre, Spionage und Aufklärung stehen im Vordergrund Ihrer harten Missionen. Diesmal treffen Sie mit Worten, nicht mit Gewehrkugeln.

www.take2.de

PC CD

Red Storm



Frei nach H.G. Wells bastelt sich der Spieler in diesem Adventure eine Zeitmaschine, mit der er vom viktorianischen London mal eben 80.000 Jahre in die Zukunft reist. Das war einfach, aber wie bitte gehts nach Hause? Zumal sich die Zeitmaschine spontan verkrümelt hat und nur ein magisches Artefakt zurückblieb...
Der Heimweg führt durch etwas verwaschene Renderkulissen, in denen mehr oder weniger gesprächige Bewohner ebenso warten wie Rätsel. Die Zwischensequenzen sind hübsch, die Direct3D-Animationen der Spielcharaktere jedoch ein wenig steif. Musik und Sprachausgabe wissen aber zu gefallen, dito Tastatursteuerung und Story. Fazit: Ein netter Ausflug für Abenteurer mit Sinn für verwegene Kameraperspektiven.

Siehe auch Begleit-CD

Die Zeitmaschine
(Cryo)

Echtzeitabenteuer für Zeitreisende

URTEIL: 71%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 79,– DM
System-konfiguration	ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 320 MB auf der HD
Online-Info	www.cryo-interactive.com

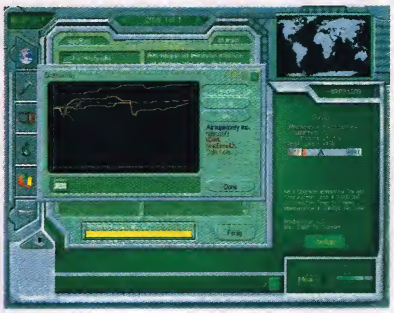
In Ägypten, China und sogar Atlantis waren wir dank Cryo-Reisen schon, jetzt bieten die französischen Spieldesigner einen Abenteuerurlaub im Mexiko des Jahres 1517 an: Um einen Mord aufzuklären, streift man wieder von einer hübschen Renderlocation zur nächsten, stöbert per Rundumblick hilfreiche Gegenstände auf und führt informative Gespräche mit allerlei Azteken. Eine praktische Autosave-Funktion gibt es ebenso wie die lehrreiche Enzyklopädie, in der sich auch Lösungshinweise verbergen. Passable Animationen, nette Sprachausgabe, stimmungsvolle Musik sowie eine simple Steuerung bürgen für einige Stunden unterhaltsamen Geschichtsunterricht. Besonders junge Abenteurer haben hier trotz des Titels keinen Grund zum Fluchen.

Der Fluch der Azteken
(Cryo/Ravensburger Interactive)

Unterhaltsames und lehrreiches Renderabenteuer

URTEIL: 72%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 90,– DM
System-konfiguration	ab einem P166 (P2/233 empfohlen) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 8 oder 60 MB auf der HD
Online-Info	www.ravensburger.de/interactive



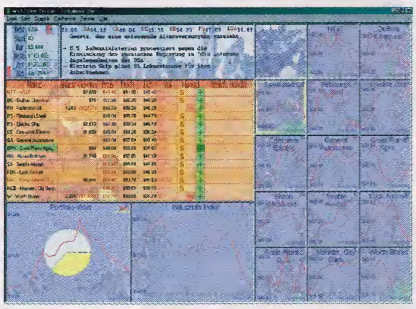
Wozu BWL studieren, wenn man sich mit Beschaffung, Produktion und Marketing auch am PC langweilen kann? Hier übernehmen Sie das Ruder eines Konzerns, um ihn zu einer weltweiten Monopolstellung à la Microsoft zu lenken. Bis zu acht (via LAN oder Internet auch menschliche) Kontrahenten produzieren dazu Autos, Computer oder Flugzeuge. Es werden u.a. Fabriken, Forschungslabors und Freizeiteinrichtungen benötigt – genau wie tolerante Spieler.
So muss man insbesondere gegenüber staubtrockener Präsentation viel Toleranz aufbringen: Menüs und Charts so weit das Auge reicht; in Zeiten eines „Flughafen Manager" wirkt diese Wirtschaftssim einfach nur antiquiert. Zum Genre-Monopol fehlt es zudem (weit) an Unterhaltungswert.

Business Tycoon
(Lumis Studios/Ubi Soft)

Wasa-WiSim: trocken wie ein Knäcke!

URTEIL: 43%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM
System-konfiguration	ab einem P60 mit 16 MB RAM, Win 95/98/NT4 und 145 MB auf der HD
Online-Info	www.ubisoft.de



Deutschland im Börsenfieber: Wer keine Aktien von Infineon oder T-Online abgekriegt hat, soll eben am PC spekulieren. Ohne existenzbedrohenden Konkurs im Nacken darf man sich hier an 14 historischen Szenarien von den „Goldenen 20-ern" bis zum „Neuen Markt" versuchen; zusätzlich werden noch ein Mehrspieler- und ein Internet-Modus mit realen Kursdaten offeriert.
Das simplifizierte Spielgeschehen beschränkt sich freilich auf Käufe und Verkäufe, für die Newsmeldungen verfolgt und gedeutet werden müssen. Trotz Jazzbegleitung wäre das kaum spannend, dürften sich gewiefte Broker nicht in einer globalen Highscoreliste via Internet verewigen. Aber Vorsicht: Die Grafik ist erst ab 1024 x 768 Pixeln übersichtlich!

Wallstreet Tycoon
(Ubi Soft)

Börsensimulation mit Internet-Modi

URTEIL: 65%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	variabel (Szenarien)
Preis:	ca. 79,– DM
System-konfiguration	ab einem P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 50 MB auf der HD
Online-Info	www.ubisoft.de

Game It!

ENTERTAINMENT SOFTWARE

Titel des Monats
Gunship*
69,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler - Partnerschaftsmodell!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12 – 030/24721741

10319 Berlin
JE Games Lichtenberg
EKZ Am Tierpark – 030/51097820

12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 030/72325248

13435 Berlin
JE Games Wittenau
Eichhorster Weg 80 – 030/40300777

13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddestr. 18 – 030/4330332

13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Siemensdamm 43-44 – 030/38304723

14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 188b – 03322/239954

19322 Wittenberge
Am Stern 1 – 03877/404977

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden!
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 – 0711/550 595 50

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 – 07425/33840

79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 – 0761/292 69 50

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

89073 Ulm
Hafengasse 23 – 0731/ 921 64 97

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

PC PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

101. Airborne	24,99
12 o'Clock High	24,99
3D Ultra Pinball: Turbo	19,99
5th Element	24,99
Abe's Odysee	24,99
Abe's Odysee 2-Exodus	24,99
Airline Tycoon+Add-on	24,99
Alone in the Dark 3	14,99
Arcade Pool 2	24,99
Art of War Vol. 1	29,99
dto. Campaign Set	34,99
Atari Collection	24,99
Atlantis	24,99
Atomic Bomberman	14,99
Balls of Steel	24,99
Baphomets Fluch	14,99
Battle Zone	24,99
dto. Levels	19,99
Betrayal in Antara	19,99
Bleifuss 1	14,99
Bleifuss 2	24,99
Bravehart	29,99
C 64 Spiele	12,99
Carmageddon (USK 12)	14,99
Catz 4	24,99
Caesar 3	34,99
Chroniken d.schw. Mondes	24,99
Colin McRae Rally Classic	24,99
Colonization	9,99
D-Info 2000	29,99
Dark Omen + Synd.Wars	34,99
Deer Hunter 2 3D	24,99
Delta Force	29,99
Der Industriegigant	24,99
Descent 3	34,99
Deathtrap Dungeon	29,99
Der Klomanager	29,99
Die große Schlacht je	**19,99**
(Waterloo, Antietam, Shiloh, Bull Run, Chickamanga, Prelude to Waterloo, Age of Sail)	
Die Siedler 2 Gold	24,99
Doctor Pop	24,99
Dogz 4	24,99
Dune 2000 Classic	29,99
Dungeon Keeper Gold	29,99
DK Gold+Magic Carpet 2	34,99
Dynasty General	24,99
Earthworm Jim	19,99
Eastern Front	29,99
Emergency	14,99
European Airwar	24,99
Excessive Speed	14,99
Extreme Pinball	14,99
F1 Grand Prix 2	24,99
F1 Racing Sim 2+Addon	14,99
F 22 Raptor	29,99
Fade to Black + LBA 2	34,99
Floyd	19,99
Fly	19,99
Galador	9,99
Gangsters Prem. Coll.	29,99
Gearhead	14,99
Gex 3D	29,99
Glover	24,99
Grand Prix Manager 2	24,99
Heart of Darkness	24,99
Heavy Gear 2	39,99
Helicopter	9,99
Heretic 2	24,99
Heroes of M&M 2	29,99
Hexen 2	24,99
Holiday Island+Szen.	24,99
Ibiza Comic Poker	24,99
Imperialismus	9,99
Imperialismus 2	34,99
Imperium Galactica	24,99
Incubation	24,99
Incubation Mission	29,99
Indiana Jones 3+4	22,99
Internet Artist*	19,99
Interstate 76	19,99
Interstate 76 Nitro	24,99
I-War	29,99
Jagged Alliance 2	**29,99**
Jedi Alliance	14,99
KKND 2	14,99
Kings Quest 8	34,99
Knights & Merchants	24,99
Komplett gelöst 3	19,99
Kurt	29,99
Lamentation Sword*	14,99
Lands of Lore 3	19,99
Leisure S. Larry 7	24,99
Land der Hoffnung	24,99
Larry Collection	34,99
Legacy o. Kain: Soul Reaver	24,99
Legendäre Asse	34,99
Lemmings Pack	24,99
Little Big Adventure 1	19,99
Little Big Adventure 2	29,99
Live Wire*	34,99
Lode Runner 2	24,99
M1 Tank Platoon 2	24,99
Master of Orion 2	19,99
M.A.X 1	9,99
MDK	9,99
Mechwarrior 2	9,99
Mechwarrior 3	24,99
Missing in Action	14,99
Monopoly Star Wars	29,99
Monopoly WM Edition	9,99
Motorcross Madness	29,99
Moto Racer 2 Classic	29,99
Myst 2	14,99
Myth 2	14,99
Nascar 99	14,99
Need for Speed 2	9,99
Need for Speed 3 Cl.	29,99
Netstorm Islands	14,99
Nocturne US	19,99
Operation Mittelmeer	24,99
Outdoor Pack*	24,99
Outlaws	24,99
Outpost 1+2	19,99
Pandemonium 2	29,99
Passion Pinball	24,99
Phantasmagoria 1	27,99
Phantasmagoria 2 (n. ind.)	29,99
Pinball Arcade	34,99
Pinball Classics Vol. 1	29,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99
Pirates Gold	14,99
Police Quest 1+2	24,99
Powerslide	14,99
Prisoner of Ice	24,99
Pro Pinball: Timeshock	24,99
Pro Pinball: Big Race USA	24,99
Railroad Tyc. Deluxe	14,99
Rail Road Tycoon 2	19,99
RR Tycoon 2 Mission	19,99
Red Baron 2 Classic	24,99
Rent-a-Hero	19,99
Resident Evil 1	24,99
Revolt	**24,99**
Ring der Nibelungen	24,99
Road Rash	14,99
Rollcage 2	34,99
SAGA - Age of Vikings	24,99
Schleichfahrt	24,99
Shadowman	**24,99**
Shadow of the Empire	24,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Shanghai Dynasty	24,99
Silent Hunter Comm. Ed.	9,99
Silver	29,99
Sim Ant	14,99
Sim Copter	19,99
Sim City Classic	9,99
Sim Farm	14,99
Sim Life	14,99
Sim Tower	19,99
Skat: Grand Ouvert	24,99
Skout	19,99
Solar Crusade	14,99
Speed Busters	24,99
Sports Car GT Classic*	29,99
Sports TV Boxing	24,99
Starsiege Universe	34,99
Syndicate Wars	9,99
Theme Park	14,99
Theme Park+Theme Hosp.	34,99
Topwards	24,99
Total Annihilation	14,99
Touring Car Championship	24,99
Toca 2	**19,99**
Transport Tycoon	9,99
Transport Tyc+World Ed.	19,99
Trophy Bass 3	19,99
Twisted Mind 2	24,99
Ultima Renaissance*	29,99
Ultima Race Pro	19,99
Unreal	19,99
V-Rally	24,99
View from Space	19,99
Viper Racing 450 PS	19,99
Wächter der Schatten	24,99
Wall Street Trader	29,99
Wargasm	24,99
Warhammer 2	29,99
Wahammer Collection	24,99
Warlords 3	19,99
War of the Worlds	14,99
Warzone 2100 Pr. Coll.	29,99
Western Front	24,99
Wing Commander 5	29,99
Wizardry Compilation	19,99
Worms Classic	14,99
Worms United	24,99
Worms 2	24,99
X-Com - Apocalypse	24,99
You don't know Jack 1	19,99
Z + Expansion Set	14,99
Zeppelin	9,99
Zeus	14,99
Zerk Grand Inquisitor	24,99
Dark Project Gold	34,99
Dark Project 2	79,99
Dark Reign 2*	69,99
Darkstone	74,99
Demolition Racer	64,99
Der Patrizier 2*	74,99
Descent 3	69,99
Descent Freespace 2	64,99
Delta Force 2	69,99
Demonworld II*	**74,99**
Der Verkehrsgigant	72,99
Deus Ex*	74,99
Devil Inside	74,99
Diablo + Mission	39,99
Diablo 2*	74,99
Die Gilde*	74,99
Die Siedler 3	54,99
Die Siedler 3 Gold	84,99
dto. Mission 1	14,99
dto. Mission 2	39,99
dto. + Amazonen	74,99
Die Versuchung	74,99
Die Völker Gold	54,99
Die Völker Add-On	24,99
Dino Crisis*	**69,99**
Diplomacy	69,99
Disciples Sacred Lands*	59,99
Discworld Noir	69,99
Disney's Verr. Spielesamml.	59,99
Dracula Resurrection	69,99
Drakan	34,99
Driver	69,99
DSF Ultimate Golf*	59,99
DSF Welt Fußball Man.	64,99
Dukes of Hazzard Rac.*	74,99
Dungeon Keeper 2	79,99
Earth 2150	**34,99**
Earthworm Jim 3D	59,99
Eastern Front 2	64,99
Encyclopedia Brit. 2000	74,99
dto. Deluxe	119,99
Enemy engaged	69,99
Euro 2000*	79,99
Everquest US	109,99
Everquest + Ruins of Kunark eV	69,99
Evolva*	69,99
European Super League*	54,99
Extreme Biker	44,99
F1 99	74,99
F1 Manager*	69,99
F1 World Grand Prix*	79,99
F 16/Mig 29 Bundle	72,99
F 22 Lightning 3	64,99
F/A 18	69,99
F/A 18 Super Hornet	24,99
Falcon 4.0	54,99
Faust	74,99
Fighting Steel	69,99
Final Fantasy 8	**79,99**
Fire Team	79,99

PC CD-ROM

4x4 World Trophy*	69,99
Abomination	69,99
ACM 1918	69,99
Action Man	39,99
Actua Pool	59,99
Actua Tennis	59,99
Adventure Hall of Fame	44,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empire 1	39,99
Age: Aufstieg Roms	34,99
Age of Empires 2	79,99
dto. Khan (Mission)	19,99
Age of Wonders	69,99
Allegiance edA *	69,99
Allstyle Fighter	34,99
Alpha Centauri	29,99
Alpha Centauri Pack	49,99
dto. Alien Crossfire	24,99
Animaniacs Gig. Adv.*	39,99
Animaniacs Splat Ball*	39,99
Anno 1602 Königsedition	59,99
dto. Neue Inseln	29,99
Anstoß 3	7,99
Anstoss Action*	59,99
Apache*	74,99
Arcatera*	69,99
Armored Fist 3	69,99
Army Men-Air Tactics*	54,99
Army Men in Space	54,99
Army Men 2	74,99
Art of War 2	69,99
Asheron's Call US	89,99
Asheron's Call edA*	69,99
Asterix Streit um Gallien	59,99
Asterix und Obelix»	79,99
Atlantis 2	79,99
Atlantis 2 engl.	29,99
Autobahn Raser	34,99
Autobahn Raser 2	54,99
B 17 Mighty Eight*	69,99
Babys	34,99
Baldur's Gate SAGA	39,99
Baldur's Gate + Mission	49,99
+dto. offizielles Add-On	29,99
Baldur's Gate 2*	**74,99**
Battlecruiser 3000 AD 2	39,99
Battle of Britain	69,99
Battle Zone 2	69,99
Best of Sierra Pack	34,99
B Hunter	64,99
Bling 2	39,99
Black & White*	89,99
Brockhaus Text & Bild	114,99
Buggy	59,99
Bundesliga Manager 2000	64,99
Bundesliga Stars 2000	74,99
Business Tycoon	69,99
Bust a Move 4	54,99
Caesar Platinum (1+2+3)	39,99
Caesar's Palace 2000*	54,99
Castrol Honda Superbike 2K	69,99
Catan - die erste Insel	69,99
Chess 2000	64,99
Civ: Call to Power	34,99
Civ 2: Multiplayer	39,99
Civ 2+Data 1+2+Multi	69,99
Civilisation 2: Test of	59,99
Close Combat 4	69,99
Cluedo 3	34,99
Codename Eagle	59,99
Combat Flight Simulator	49,99
Commandos Double Pack	39,99
C & C 3 siehe Sonderfeld	
C & C 3 Firestorm	**34,99**
C & C 1 Megabox	29,99
C & C 2 Megabox	59,99
Cosmopolitan: My Style 2	34,99
Creatures 3	69,99
Creatures Abenteuer	34,99
Croc 2*	44,99
Crusaders of M&M	**74,99**
Daikatana*	69,99
Dto. Expansion Set	44,99
Hidden & Dangerous	19,99
dto. Double Pack	74,99
Homepage Creator	**44,99**
Hugo Gold	39,99
Imperium Galactica 2	69,99
Invictus	64,99
Indiana Jones 5	69,99
Interstate 82	69,99
Jedi Knight + Mission	39,99
Jer. McGarth Supercr. 2K*	69,99
John Madden NFL 2000	74,99
Käfer Total	59,99
Kicker Fußballmanager	74,99
Lego Racers	74,99
Leisure S. Larry Casino	47,99
Le Mans 24	64,99
Lemmings Revolution*	74,99
Links LS Kurs Coll. 4	49,99
Links LS 2000	84,99
dto. 10 Course Pack	39,99
Lords of Realms 2+Siege P	34,99
Lucas Arts 10 Advent.	34,99
Lucky Luke-Den Daltons...	54,99
Magic - Zusammenkunft	24,99
hierzu: Spells of ...	19,99
beides: Duel of Planes	44,99
Machines	44,99
Majesty	62,99
MDK 2*	64,99
Mechcommander	34,99
Medicopter	39,99
Messiah	64,99
Metal Fatigue*	69,99
Micro Machines 3	34,99
Midnight Racing*	39,99
Midtown Madness	69,99
Might & Magic 1 - 6	34,99
Might & Magic 7	74,99
Might & Magic 8 US	74,99
Might & Magic Mill.	69,99
Monkey Island 1+2	22,99
Monkey Island 3	24,99
Monopoly Junior	54,99
Monopoly 2000	19,99
Moorhuhnjagd 2	**24,99**
Motocross Madness 2*	64,99
Music 2000*	69,99
Nascar 2000	44,99
Nations Fighter Command	64,99
Need 4 Speed 4	79,99
Need 4 Speed Motor City*	69,99
dto: Porsche sh.Sonderfeld	
Nerv Arena	39,99
N.I.C.E. 2 Kingsize	34,99
NOX	69,99
Omikron	79,99
Outcast	79,99
Outrage	39,99
Panzer General 4	69,99
Paris 1313*	59,99
PC Action Archiv 99	14,99
PC Games Archiv 99	14,99
PC Games Cheats 3	24,99
PC Games Collection	44,99
Pharao + Caesar 4	74,99
Pizza Syndicate	39,99
Planscape Torment	64,99
Player Manager 2000	69,99
Play the Games Vol. 1	34,99
Play the Games Vol. 2	34,99
Police Quest Swat 3	**64,99**
Populus - The 3rd	79,99
Mission hierzu	24,99
Pro Pinball: Fant. Journey	24,99
Puzzle Bobble 2	54,99
Q-Bert	49,99
Railroad Tycoon Gold	34,99
Rainbow Six Gold	59,99
Rainbow Six: Eaglewatch	29,99
Rainbow Six: Rogue Spear	69,99
dto Mission: Urban Ops.*	**34,99**
Rainbow Six: Tom C.	34,99
Rally Championship 00	64,99
Rallymasters	69,99
Ran Trainer 3	54,99
Rayman Gold	34,99
Rayman 2	64,99
Reach for the Stars 2*	69,99
Rebellion	39,99
Renegade Racing	64,99
Revenant	79,99
Riding Star	69,99
Risiko 2	59,99
Rising Sun*	69,99
Road to Moscow*	74,99
Roller Coaster Tycoon	49,99
dto. Add-on	34,99
RTL Boxen	44,99
RTL Skispringen siehe Sonderfeld	
Rugrats	**29,99**
Abenteuerspiele	34,99
Freche Spiele	34,99
Rugrats Printshop	34,99
Rush 2: Extreme Racing*	34,99
Sailor Moon	**29,99**
Sanitarium	39,99
Sat 1 Swing*	39,99
Satanica*	39,99
Scooby Doo*	39,99
Septerra Core	34,99
Shadow Company	39,99
Shanghai Dyn. 2-Sec.Dyn.	39,99
Shadow Watch*	74,99
Sheep*	69,99
Shogun*	69,99
Silent Hunter 2*	69,99
Gungan	64,99
Magie eines Mythos	44,99
Racer	**39,99**
Rebellion	39,99
Rogue Squadron	39,99
Stephen King's F13	39,99
Streetwars	74,99
Stunt GP*	a.A.
Sudden Strike*	**79,99**
Sudden Strike engl.*	**79,99**
Superbike 2000	69,99
Super 1 Karting	69,99
System Shock 2	**79,99**
Swing Plus	39,99
Tachyon*	69,99
Technic Mage*	72,99
Thandor	59,99
The Longest Journey	74,99
The Next Tetris	49,99
The Real Neverending Story*	74,99
Theme Park World	84,99
Theocrazy	69,99
The Sims	79,99
Tiger Woods PGA Tour 2K	69,99
TNN Outdoors Pro Hunt 2*	74,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2 Add on	22,99
Tomb Raider 3 Pr.Coll.	34,99
Tomb Raider 4	**39,99**
Tombstone 1882*	39,99
Total Annhil.: Kingsdoms	49,99
Toy Story 2 Druckstudio	34,99
Toy Story 2 Actiongame	64,99
Traitors Gate	54,99
Trick Style	69,99
Trivial Pursuit 2000	59,99
Turok 2 engl. Original	**69,99**
Tycoon Collection	**69,99**
Tzar	74,99
UEFA Manager 2000*	74,99
UEFA 2000	74,99
Ultima 9 Ascension	69,99
Ultima World Edition	74,99
Unification*	64,99
Unreal Mission Pack	29,99
Unter schwarzer Flagge	79,99
Urban Chaos	74,99
USAF-US Air Force	69,99
V Rally 2*	59,99
Vampire: Die Maskerade*	89,99
Venezia*	79,99
Vikings	74,99
Virtual Pool Hall	54,99
Virtual Skin Poker	59,99
Wall Street Tycoon*	72,99
War Collection	59,99
Warcraft 2 +Mission	34,99
Warcraft 2 Battlenet	34,99
Warhammer 40K Rites	69,99
Web Artist Deluxe*	34,99
Wet attack	44,99
Wheel of Time	69,99
Wild Wild West	59,99
Wings of Destiny	39,99
Worms: Armageddon	49,99
X-Beyond the Frontier	39,99
X-Files: The Game	79,99
X-Wing vs. Tie + Miss.	39,99
X-Wing: Alliance	**39,99**
Y.A.R.G.	54,99
You don't know Jack 2	64,99
You don't know Jack 3*	**74,99**
Zeitmaschine*	74,99

Unser besonderer Service:
Diese Artikel sind...
Versandkostenfrei!!
Selbstverständlich können andere Artikel in der gleichen Sendung mitbestellt werden.

Fi2 2000	**89,99**
Fifa 2000	**89,99**
Need 4 Sp.: Porsche	**89,99**
NBA 2000	**79,99**
NHL 2000 dt.	**79,99**
C&C 3 dt. oder engl.	**89,99**
C&C 3 Firestorm	**34,99**
RTL Skispringen	**54,99**
Flight Pack	34,99
Flintstones*	39,99
Flying Heroes*	74,99
Liste "Flugsims" anfordern!	
Flughafen Manager	54,99
Force Commander	69,99
Ford Racing	69,99
Formel 1 99	69,99
Forsaken	39,99
Fur Fighters*	59,99
Freespace Battlepack	34,99
Fritz 6	74,99
Fritz 6 Update	59,99
Frontschweine*	74,99
Gabriel Knight 1+2+Lsg:	34,99
Gabriel Knight 3	69,99
Game Gallery	19,99
Game Gallery Mill.	39,99
Game Maker 3000*	89,99
Game Prog. Start Kit 3.0	69,99
Gold Games 4	44,99
Gorky 17	34,99
Gothic*	**74,99**
Giants*	64,99
GP World	54,99
Grand Prix Evolution*	59,99
Grand Prix Legends	34,99
Grand Theft Auto	19,99
Grand Theft Auto London	29,99
Grand Theft Auto Special	59,99
Grand Theft Auto 2	64,99
Grim Fandango	39,99
Gruppe ID Control*	74,99
GZSZ 2	39,99
GZSZ Quiz*	54,99
Gut gemischt	49,99
Half Life Generation Pack	64,99
dto. Opposing Force	39,99
Hattrick Wins	69,99
Hazard	59,99
Heroes of M&M 3	69,99
dto. Double Pack	69,99
Armada	69,99
Birth of Federation	24,99
Captain's Chair	79,99
Der Aufstand	74,99
Klingon Honor Guard	34,99
New Worlds*	64,99
Star Fleet Command	64,99
Star Wars:	
Rucksack (Lord Vader)	29,99
Behind the Magic	29,99
Droids	64,99
Dunkle Bedrohung	**39,99**
Force Commander	69,99

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

0831/57 51 57
Mo.-Fr.: 7-20h
Sa.: 9-16h
0180/522 5300
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: www.gameit.com
E-mail: info@gameit.com
Game It!- D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Österreich

Game It!
A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sonderangebote

Atlantis 2 engl.	29,99
Hidden & Dangerous	19,99
Moorhuhnjagd 2*	24,99
NHL 2000 engl.	39,99
Nocturne (US)	19,99
Soul Reaver (Legacy)	29,99
Tomb Raider 4	39,99
Turok 2 dt.	14,99
Sim City 3000 Deutschl.*	69,99
Sim City 3000 Holiday Ed.	69,99
Slave Zero	69,99
Soft DVD Max	49,99
Soldier of Fortune	69,99
Sulbringer*	74,99
Southpark	64,99
dto. Chef's Luv Shack	59,99
Southpark Organizer	59,99
Southpark Rally	59,99
Space Clash	39,99
Spec Ops 2	54,99
Speed Demons*	59,99
Spirit of Speed	54,99
Star Craft	34,99
StarLancer*	**84,99**
Starship Soldiers*	74,99
Star Trek	

CallYa

D2_live dabei
inkl. Handy + 25,- Startguthaben

Trium Astral	**99,50**
Philips Savvy	**99,50**
Sagem MC 939	**99,50**
Sagem MC 930	**149,00**
Siemens C 25	**199,00**

Keine Versandkosten!!!
Spiele können mitbestellt werden...

Game Gallery 1+2
54,99
Nur solange Vorrat reicht

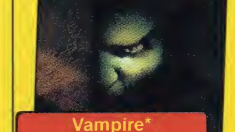
KINDERSOFTWARE

Liste "Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft, Ravensburger, Tivola, Disney u.v.m

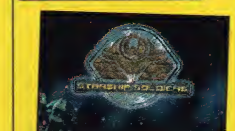
PC HARDWARE

Liste "Zubehör" anfordern

Bleem! PSX Emulator	**69,99**
Netzwerkbundle:	
2 Karten, 5er Hub (10 Mbps)	
2 TP Kabel	109,99
CH Products	
Flightstick Pro	84,99
F 16 Combat Stick	164,99
F 16 Fighter Stick	189,99
Flight Stick Pro	114,99
Flight Sim Yoke	219,99
Flight Sim Yoke USB	239,99
Force FX Feedback	169,99
Mach 1*	34,99
Pedals	129,99
Pedals Pro	179,99
Pedals Pro USB	229,99
Throttle	39,99
Throttle Pro	249,99
Virtual Pilot	149,99
Virtual Pilot Pro	179,99
Gravis	
Gamepad	19,99
Xterminator Dual Contr.*	99,99
Xterminator Gamepad	84,99
Gamepad Pro (auch USB)	29,99
Grip-System	99,99
Logitech Wingman	
Cordless MouseMan Wheel	99,99
Extreme Digital	69,99
Interceptor	39,99
Force	189,99
Gamepad	44,99
Gamepad Extreme	84,99
Formula	144,99
Formula Force	229,99
MouseMan Wheel	69,99
Thunderpad	19,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	54,99
Gamepad Pro	64,99
Dual Strike	89,99
Freestyle Pro	99,99
Plug and Play (USB)	34,99
Precision Pro	99,99
Force Feedback	**199,99**
Force Feedback Wheel	239,99
Intellimouse	99,99
Intellimouse Optical	79,99
IntelliEye	79,99
Cordless Wheel Maus	59,99
Internet Keyboard	44,99
Natural Keyboard Pro	94,99
Saitek	
Dashboard	49,99
Pad P 2000 Freestyle	69,99
Pad P750	24,99
Cyborg 3D Digital Stick	89,99
Cyborg 2000	59,99
X-36 Flightstick + Schubkontrolle	189,99
R4 Racing Wheel mit Pedalen!	129,99
Guillemot	
Ferrari Lenkrad	94,99
Ferrari FF Lenkrad	229,99
Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD	
Creative Labs	
SB 128 PCI	99,99
SB Live 1024 PCI	129,99
SB Live Platin PCI	429,99
SB 4 Point Surr. 1000	144,99
Phoenix 16MB(Banshee)	219,99
Phoenix 2(TNT Vanta)	149,99
Prophet 3D (GF 256)	529,99
Xentor AGP	249,99
Xentor 32	379,99
DVD ROM 3	269,99
DVD Theatre incl. MPEG2	439,99
Soundstation	119,99
Action-Figuren:	
Crash Bandicoot je	**24,99**
Metal Gear Solid je	**24,99**
Resident Evil je	**24,99**
Spawn je	**24,99**
Tekken 3 je	**29,99**
Wing Commander je	**19,99**



Vampire*
89,99



Starship Soldiers*
74,99

You don't know Jack 3*
74,99

Urlaubsraser*
59,99

Gamemaker 3000
89,99

www.gameit.com
- ✓ noch mehr Auswahl
- ✓ tagesaktuelle News
- ✓ bequem bestellen!
- ✓ Links ohne Ende

Game It!-Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Versandkosten

Nachnahme:	9,99 + 3,-
Vorkasse/Scheck:	4,99
Versandkostenfrei:	ab 180,-

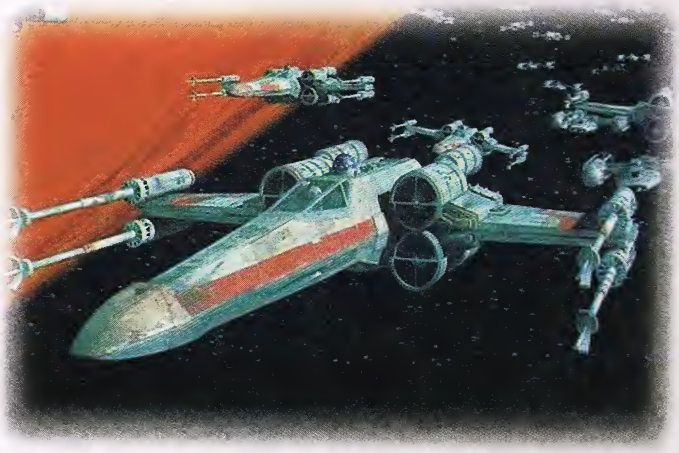
P = Preisänderung N = Neu!
Preise Stand 16.03.2000
* = noch nicht verfügbar am 16.03.

Sie suchen ein Spiel? – Wir haben viele! - PC, Playstation, Dreamcast, N64 ...

STAR WARS ONLINE

www.verant.com

Jetzt ist es offiziell: Anfang kommenden Jahres wollen Lucas Arts und die Entwickler von Verant Interactive („Everquest") ein gewaltiges **Online-Rollenspiel** zur SF-Saga um den Krieg der Sterne auf den Markt bringen! Anno 2001 sollen sich Tausende am PC als Wookie, Raumpirat oder Barbesitzer ausleben dürfen – in einem Szenario, das geschichtlich knapp nach dem Streifen „Die Rückkehr der Jedi-Ritter" angesiedelt ist.
Klar, dass ein solches Projekt Erwartungen weckt, zumal sie von den Herstellern noch durch vollmundige Versprechungen geschürt werden: riesige Areale, Quests ohne Ende und Top-Optik. Andererseits wäre ein wirklich überzeugendes „Star Wars"-Game ja auch mal wieder fällig. Und was könnte überzeugender sein, als online das Laserschwert zu schwingen?



FLYING HEROES

www.take2.de

Ende Mai heben Take 2 und das polnische Team von Illusion Softworks (die Macher des Klasse-Tacticals „Hidden and Dangerous") ab und laden maximal 32 Mitstreiter zu zünftigen **Air-Deathmatches** ein. In Clans versammelt, lenken die dann witzige Flugzeuge, Zeppeline, Trethubschrauber oder Lindwürmer durch abwechslungsreiches 3D-Gelände und bekriegen skurrile Computergegner mit Speeren, Lasern, Flammenwerfern oder magischen Waffen. Beim Probespiel fühlten wir uns ein wenig an ein luftiges „Unreal Tournament" erinnert – und dank der hohen Bot-Intelligenz, der tollen Optik, der intuitiven Steuerung und des mitreißenden Sounds kam denn auch mindestens so viel Stimmung auf. Jetzt müssen die Entwickler allerdings noch die Technik in den Griff kriegen, denn in unserem Vorabmuster legten die Helden der Lüfte erst ab einem P3/500 einen flüssigen Start hin.

FLASH 5

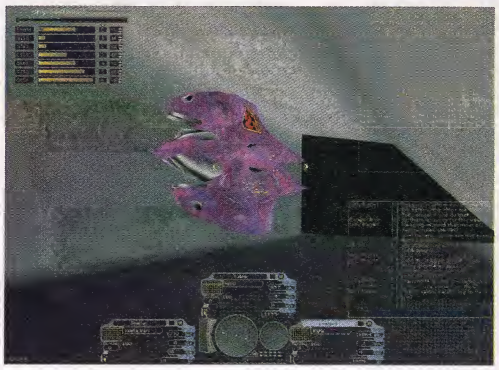
www.macromedia.com

Anfang Juni veröffentlicht Macromedia die neueste Version seines beliebten **Multimedia-Plugins**. Als Konsument wird man sich vor allem über den beschleunigten Aufbau der 3D-Optik freuen, während Flash-Macher mit einer überarbeiteten Benutzeroberfläche, vereinfachtem Handling sowie einem kostenlosen Entwicklungspaket verwöhnt werden.

ACE OF ANGELS

www.flyingrockllc.com

Das „As der Engel" ist eine gewaltige **3D-Online-Raumschlacht**, welche Flying Rock Enterprises für Mitte dieses Jahres im Ärmel hat. Hunderte von Raumpiloten sollen sich dann interstellare Dogfights liefern, wobei verschiedenste Schiffe und Spezies viel Abwechslung versprechen. Für Motivation werden zudem diverse Karrieremodi, Rangleitern sowie Chaträume sorgen. Und mit einer Solo-Kampagne samt epischer Storyline wird sogar an einsame Offline-Helden gedacht – man darf gespannt sein.

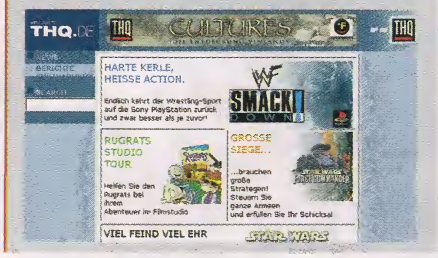


WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Netscapes populärer Browser **Communicator** seit Anfang April in der Version 6.01B verfügbar ist? Die Beta steht unter der Internetadresse www.netscape.com/download/previewrelease.html?cp=dowsea zum kostenfreien Download bereit.

...dass Empire gemeinsam mit dem Gamechannel einen **Multiplayerserver für die Hubschrauber-Sim „Enemy Engaged: Comanche vs. Hokum"** eingerichtet hat? Die Zieladresse für Online-Piloten lautet: www.gamechannel.de

...dass die **THQ-Homepage ab sofort in neuem Glanz** erstrahlt? Trotz minimierter Ladezeiten warten unter www.thq.de klasse Informationen in recht schickem Design.



GAMES-JOKER

www.games.de

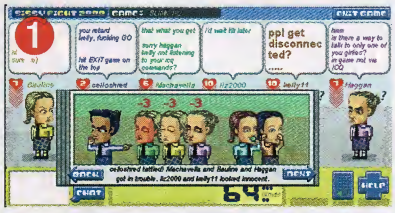
Unter der neuen alten Internetadresse der Düsseldorfer Multimedia Agentur itm (ideas to market) wird Spielern im Internet praktisch alles geboten, was sie für den Spaß am PC benötigen. Durch die geradlinige Anordnung der Website findet sich hier jeder schnell zurecht – und damit zügig zu **Tests und Previews aus PC Joker**, die neben News, Demo-Downloads, Computerlexikon oder Forum ebenfalls zum ständig erweiterten Angebot von Games.de gehören. Ein Online-Mag, dessen Besuch sich immer wieder lohnt!

GRATIS-GAMING

www.bimbesrepublik.com, www.sissyfight.com

Bis zu sechs knuddelige Highschool-Girls, die auf dem Schulhof so lange kreischen, kratzen, beißen, sich an den Haaren ziehen oder Lollis wettlutschen, bis zwei Siegerinnen übrig bleiben – **Sissyfight 2000** ❶ ist ein in Shockwave 8 programmierter Männertraum! Darum Schwamm über die simplen Rundenkämpfe: Die knuffige Optik, der stimmungsvolle Jahrmarktsound, der witzige Kämpferinnengenerator und der gesellige Chatraum bringen es einfach.

Weniger auf Gameplay als Witz setzt auch der in Flash 4 programmierte Onlineshooter **Bimbesrepublik** ❷, in dem man aktuelle Politskandale spielerisch aufs Korn nimmt: Im Spendenpanzer sitzend schießt der Spieler mit Geldkoffern auf Politiker. Weitere Spielchen dieser Art sind bereits geplant; etwa ein Kohlkopf-Memory oder das Abenteuer im Spendensumpf.



PARTY TERMINE

Dark Breed 2000
LAN-Party für knapp 2000 Teilnehmer
28. bis 30. Juli 2000 in den Wiesbadener Rhein-Main-Hallen
Info: www.darkbreed.net

Opposing Force
Offizielle HL-Opposing-Force-Meisterschaften
Anmeldung und Vorausscheidungen ab Ende Mai in 14 Städten bzw. via won.net
Finale am 1. Juli 2000 in Berlin
Info: www.netzstatt.de

Starkstrom
LAN-Party für 110 Teilnehmer
2. bis 4. Juni 2000 in Crailsheim
Info: www.starkstrom.net

Mehr als 200.000 Online-Abenteurer spielen Everquest, jetzt wurde in Paris das Add-on vorgestellt. Doch wir brachten aus Frankreich nicht nur gute Nachrichten mit...

EverQuest The Ruins of Kunark™

Tatsächlich ist das Rolli Everquest eines der beliebtesten Online-Spiele weltweit – kein Wunder, wenn sich in einem alten Pariser Weinkeller über 300 Journalisten aus aller Welt einfanden, um einen ersten Blick auf den neuen Kontinent Kunark zu werfen. 20 neue Zonen, 30 nie gesehene Monster, eine neue spielbare Echsenrasse sowie aufgebohrte 3D-Grafik mit Wasserspiegelungen und sich wiegenden Baumwipfeln hinterließen einen durchweg positiven Eindruck.

Weniger gut kam die Firmenpolitik von Verant bzw. des Europavertriebs Ubi Soft bei deutschen Fans an: Alleine lässt sich die Erweiterungs-CD nur in den USA ordern, was hierzulande den saftigen Versandkostenaufschlag von sage und schreibe 25 Dollar zu dem Listenpreis von 17 Dollar mit sich bringt. Die Alternative besteht im Erwerb zusammen mit dem Hauptprogramm, was gar mit 90 Märkern zu Buche schlägt. Dass es in Deutschland schon zahllose Everquest-Spieler gibt, lässt Ubi Soft kalt. Bisher war das Game hier offiziell nicht erhältlich, bald kriegt man die lokalisierte Fassung sogar zusammen mit dem Add-on; so die Argumentation. Wer sich zuvor beim Importhändler eingedeckt hat, soll eben sehen, wo er bleibt... Doch nicht nur finanziell sind deutsche Gamer benachteiligt, man will ihnen auch in Zukunft keinen eigenen Server zugestehen. Das Problem von Übertragungs-

„Europäische Server sind weder geplant noch nötig"

Verant-Präsident John Smedley bevorzugt eine Lösung über Standleitungen

In 20 neuen Zonen glänzt der Everquest-Kontinent Kunark mit aufpolierter 3D-Grafik

Die Echsenrasse der Iksar wird man wahlweise als Schamane, Mönch, Krieger, Schattenritter oder Nekromant spielen dürfen

Kunark beherbergt 30 neue Monster, die sich mit neuen Zaubersprüchen bekämpfen lassen

verzögerungen ist John Smedley, Präsident von Verant, aber immerhin bekannt: „Server für europäische Spieler sind eigentlich nicht notwendig, denn mit einigen neuen Standleitungen zwischen Europa und den USA wollen wir die Lags auf ein Minimum reduzieren." Tja, dann wollen wir mal das Beste hoffen und uns auf die Neuerungen der Ausbau-Scheibe freuen. So dürfen alle Charaktere nun bis auf Level 60 aufgepäppelt werden und können sich neue Sprüche in ihre Zauberbücher schreiben. Außerdem will Verant mit einem der nächsten Updates endlich eine deutsche Tastaturbelegung nachliefern. Damit ist John Smedley aber noch längst nicht am Ende des Everquest-Lateins: „Wir denken bereits über das nächste Add-on mit noch mehr Rassen, Zonen und Gegenständen nach. Parallel laufen Überlegungen zu Everquest 2. In einem echten Nachfolger könnten wir auch die zahlreichen Anregungen der Spieler berücksichtigen." Und davon gibt es ja reichlich, angefangen beim teils übertrieben schweren Quest-Design bis hin zu den unausgewogen gewichteten Rassen. Wir würden zudem eine etwas kundenfreundlichere Verkaufspolitik sowie trotz aller Beschwichtigungen einen deutschen Server vorschlagen. (rf)

„Wir denken bereits über Everquest 2 nach"

John Smedley, Präsident von Verant, hat noch viel vor

Everquest: The Ruins of Kunark

HERSTELLER:	Verant/Ubi Soft
GENRE:	Add-on zum Online-Rollenspiel
ERSCHEINT:	2. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.ubisoft.de

Die CD-ROM ist in den USA als Import für ca. 80,– DM erhältlich, eine lokalisierte Version wird von Ubi Soft ausschließlich zusammen mit dem Hauptprogramm für ca. 90,– DM offeriert werden.

Diablo II

Nach Verschiebungen, Vorortterminen und zahllosen Vorberichten ist es endlich so weit: Blizzard gibt das Battle.net frei für die Beta eines der meist erwarteten Spiele des neuen Jahrtausends!

Das Intro schlägt die Brücke zum Vorgänger: Marius ist Augenzeuge der Verwüstungen aus Teil eins, durch seine Visionen erfahren wir von der Wandlung des Wanderers zum Diaboliker

„Herzlichen Glückwunsch, Sie sind einer von 138.000 Bewerbern, der nun eines der raren Diablo-2-Betatest-Samples in Händen hält", gratuliert mir das Begleitschreiben. Na denn: Jubel an, CD rein und ab zum ersten von später vier Abschnitten der Vollversion auf einen der Battle.net-Server in den USA – irgendwann sollen auch europäische Großrechner als Kampfarenen dienen.

Zeuge der Anklage

Das wunderbar gerenderte Intro können Sie auf Begleit-CD Nr. 2 dieser Ausgabe selbst bestaunen. Danach werden Sie mit mir einer Meinung sein, dass es zwar vor genretypischem Pathos strotzt, gängige Klischees aber trotzdem nur zur Hälfte bedient. So ist das Böse wieder mal entsetzlich böse, aber den strahlenden Prinzen sucht man vergebens. Vielmehr wandelt sich der „Wanderer", Held aus Teil eins der actionreichen Rollenspielsaga, in den albtraumhaften Visionen eines Augenzeugen zum Werkzeug der erneuten Teufelsoffensive. Die Kämpfer wider Obersatan Diablo und seine Dämonenschergen selbst bleiben im Zwielicht.

Helden nach Maß

Der Einstieg ins Spiel fällt leicht, auch für Online-Neulinge: Ist die Internetverbindung hergestellt, katapultiert ein simpler Mausklick den Helden in spe automatisch in Blizzards Game-Netzwerk. Auf der Startseite im Battle.net werden Spielername und Passwort gewählt, damit steht der Account auch schon.
Pro Zugang lassen sich bis zu acht Charaktere abspeichern – ob man als schlagkräftiger Barbar, spruchstarke Zauberin, entwicklungsfähige Amazone, vielseitiger Paladin oder Necromancer (mit der Macht, aus getöteten Feinden knochige Kampfgefährten auferstehen zu lassen) in das Abenteuer zieht, ist also keine Entscheidung für das ganze Diablo-Leben. Die Fortschritte jeder Digi-Inkarnation werden auf dem Server gespeichert, sodass bald eine Vielfalt an Entwicklungsstadien und Fähigkeiten zur Auswahl steht. Gerade Neulingen empfiehlt es sich zu Beginn ein wenig zu experimentieren. Das maßgeschneiderte Heldenleben entwickelt sich dann aus der Praxis ganz von selbst.

Cheater raus!

Im Startsektor angekommen, einem Multifunktionsscreen mit Chat, Hilfestellungen und einer Liste der gerade laufenden Spiele, hält man nach Bekannten Ausschau, tritt einem laufenden Abenteuer bei oder legt ein eigenes Game an. Zu Letzterem kann man sich im „Flüstermodus" auch mit nur ganz bestimmten Leuten verabreden; dank Passwort bleiben unerwünschte Besucher draußen.
Im Betatest war die Atmosphäre im Chat und innerhalb der frei zugänglichen Spiele übrigens freundlich und hilfsbereit. Ob sich wie im ersten Diablo Banden von Playerkillern und andere Spielverderber breit machen, bleibt abzuwarten. Unfaires Cheaten, um die Ausrüstung anderer

Dieser Schrein rechts sorgt dafür, dass etwa zwei Minuten lang ständig Mana nachfließt

Am Charakterscreen wählt man entweder einen schon bestehenden Helden oder kreiert einen neuen: Bis zu acht lassen sich pro Account speichern

Der Paladin ist ein vielseitiger Kämpfer und kann sich mit verschiedenen Auren umgeben, hier zur Angriffsverstärkung

Das Inventar lässt sich jederzeit einblenden, der Kampf läuft währenddessen weiter

Spieler zu rauben, soll nun jedenfalls unmöglich sein und trat während unserer Partien nicht auf – aber auch hier lässt sich Endgültiges erst mit Erscheinen der Vollversion sagen.

Das Abenteuer ruft

Wieder beginnt jedes Spiel in einer kampffreien Zone, diesmal in einem Lager. Hier wird man von NPCs empfangen, die Hinweise zu Story, Handel und Quests geben oder Unmengen an Waffen, Zaubertränken und andere Items feilbieten bzw. in Zahlung nehmen. In aller Ruhe kann man sich bei der Gelegenheit mit dem Menüsystem für Charakterwerte, Skills, Inventar und Zaubersprüche vertraut machen. Für alte Hasen kein Thema, schließlich wurde das vorbildliche Interface nahezu unverändert vom Vorgänger übernommen. Doch auch sie sollten ihre Kenntnisse der Shortcuts auffrischen, denn auch und gerade im neuen Diablo ist Geschwindigkeit überlebenswichtig: Wer beim Angriff einer Horde „Fallen" erst mit der Maus im Inventar fummelt, um Waffe oder Zauberspruch zu wechseln, hat schon verloren.

Aus dem Questbuch erfährt man, welche Aufgaben zu erfüllen sind. Wer das Terrain schon erkundet hat, springt dann via Beampunkt zu seinem Ziel. Erst mal wollen die „Zielbahnhöfe" zwar zu Fuß gefunden werden, irgendwann summieren sie sich aber zu einem lichtschnellen Verkehrsnetz, das langwierige Märsche erspart. Außerdem ist der Spieler durch die neue Option „Rennen" selbst per pedes ungleich flinker als im Vorgänger unterwegs.

Tückische Moore, unwirtliche Geröllwüsten oder verfluchte Friedhöfe bilden jetzt eine voll bespielbare Oberwelt. Auch hier kann und muss gekämpft werden, wobei Gebäude endlich nicht mehr nur Staffage sind. Natürlich gibt es wieder weitläufige Dungeons, in denen Obermonster zu jagen oder Spruchrollen zu finden sind; meist als Teil der aktuellen Hauptaufgabe. Die Eingänge zu solch verschachtelten Höhlensystemen sind auf der transparenten Overlaykarte gekennzeichnet, Gleiches gilt für Schreine und Brunnen, an denen Mana, Gesundheit, Ausdauer oder temporäre Sonderfähigkeiten getankt werden.

Neue Mittel, alte Sucht

Insgesamt hat das Gameplay stark an Dynamik gewonnen, alles scheint müheloser und schneller vonstatten zu gehen. Dazu bietet das neue Skillsystem auch innerhalb einer Charakterklasse interessante Entwicklungsmöglichkeiten. Auch die unglaublich vielen verschiedenen Ausrüstungsgegenstände, Waffen und magischen Items lassen die alte Diablo-Sucht wieder über Schlaf- und andere Bedürfnisse triumphieren. Wer erst mal im Verband mit anderen Spielern Monsterhorden erschlagen hat, um hinterher um die besten Beutestücke zu feilschen, weiß, was packendes Gamedesign bedeutet. Die wachsenden Möglichkeiten durch immer mehr Erfahrungspunkte tun ein Übri-

Im Start-Chatroom loggt man sich in bestehende Spiele ein oder kreiert ein neues, unten sieht man Porträts und Werte der potenziellen Mitspieler

Mit Unterstützung von D3D- oder Glide-Beschleunigern peppen solche Lichteffekte die leicht pixelige Grafik besonders in den Kampfszenen auf

Ganz persönlich

Schon vom ersten Teil konnte ich nicht lassen, ehe die Welt (scheinbar) gerettet und der Endgegner (scheinbar) für immer zur Hölle geschickt wurde. Es sieht so aus, als könnte Diablo 2 den Effekt sogar noch potenzieren: Jeder Neuheit ist anzumerken, dass sie aus Spieleranregungen geboren wurde. Neben der wieder leichten Zugänglichkeit hat mir auch der direkte Draht zum Fandom via Battle.net Spaß gemacht – am liebsten würde ich dem unverwüstlichen Spielprinzip dank erweiterter Möglichkeiten und trotz lediglich 640 x 480 Pixeln schon jetzt einen Hit zustecken!

Trille

ges: Väterlicher Stolz auf den proper ausgebauten Charakter muss da nicht peinlich sein.

Diablo forever

Dass erfolgreiche Diaboliker einige Tasten auswendig lernen müssen, ist weniger tragisch als die nicht mehr ganz zeitgemäße Präsentation. Denn die Grafik mag stellenweise noch so hübsch detailliert und animiert sein, angesichts grob aufpixelnder Monster verliert man doch ein wenig den Respekt vor solchen Schergen der Hölle. Den haben Hardcore-Rollenspieler freilich noch nie gehabt. Zu Recht, denn Blizzards Echtzeitmonstermetzelei ist und bleibt ein Fall für actionorientierte Abenteurer.

Wer den ersten Teil mochte, wird das Sequel jedoch lieben: Die Jagd nach der nächsten Erfahrungsstufe oder der nächsten magischen Rarität mausert sich alsbald zur Jagd nach dem immer nächsten Kick. Eingesponnen in einen Klangteppich mit hohem Wiedererkennungswert fühlen sich Fans in der morbiden Atmosphäre von Diablo 2 auf Anhieb daheim. Ob das auf den Solomodus gilt, sollte in den kommenden Wochen ein endgültiges Testmuster zeigen. (mt)

Siehe auch Begleit-CD

1 Diablo 2

HERSTELLER:	Blizzard/Sierra
GENRE:	Actionrollenspiel
ERSCHEINT:	3. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.blizzard.com

Sequel mit vielen Detailverbesserungen und umfangreichen Multiplayer-Optionen wie Teamplay, Handel, Gildenbildung usw. – Nutzung des Battle.net-Servers gebührenfrei. P2/266 mit 64 MB RAM und schneller Internetverbindung empfohlen; eine D3D-Karte wird nicht benötigt, macht die etwas krümelige Grafik (640 x 480 Pixel) aber ungleich lebendiger.

EXKLUSIVER INTERNET-ZUGANG FÜR JOKER-LESER

Keine Grundgebühr! Nur Telefonkosten!

schon ab 2,1 Pf/min

- @ surfen zum Ortstarif
- @ 10 frei wählbare E-Mailadressen
- @ 10 MB für eigene Homepage
- @ Zugriff auf exklusiven Newsserver mit 33.000 Newsgroups
- @ Sie können je nach Region und Tageszeit flexibel den günstigsten Telefonanbieter wählen
- @ regionale Einwahlknoten und Schritt-für-Schritt-Anleitung auf der Heft-CD oder unter www.kdt.de
- @ Service-Hotline

www.pcjoker-online.de

Eine Initiative von PC Joker und KDT

Nichts ist unmöglich, noch nicht einmal ein Online-Werbespiel als Gemeinschaftsproduktion von Toyota und Microsoft. Das Ergebnis ist leider eher Antiwerbung…

Der Punktestand lässt sich mit dem Aufsammeln von Adrenalin-Beuteln aufstocken, der endgültige Highscore auf dem Server ablegen

Gesaugt, geworben und gefahren wird hier in der Microsoft Gamezone: Das Megabyte an Programmdaten landet kostenlos auf der Festplatte, allein die Anmeldung beim Spielserver schlägt mit monatlich 10 US-Dollar (bezahlbar per Kreditkarte) zu Buche – eine Investition, die sich gottlob auch durch Games wie „Asheron's Call" bezahlt macht, denn bei der Toyota Challenge bleibt der im Titel beschworene Adrenalinstoß aus.

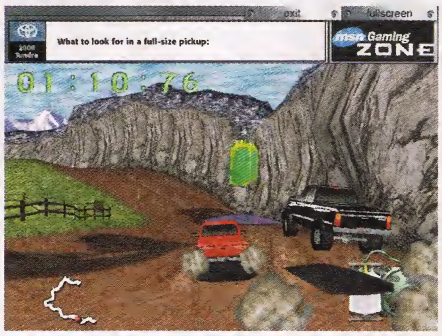
So dürfen nach der automatischen Installation zwar Sound und Grafikdetails (zugeschaltete Schatten, Lichteffekte, variable Sichtweite, mehr Texturen) geregelt werden, doch Minimalismus ist vorprogrammiert: Schlappe zwei Off-Roader stehen in drei verschiedenen Farben zur Wahl, um damit über eine einzige Rennstrecke zu brettern – wahlweise im Trainingsmodus oder im Kampf gegen einen einzigen CPU-Kontrahenten. Punkte gibt es dabei nicht nur für die zurückgelegten Kilometer samt der verbleibenden Restzeit, sondern auch durch Aufsammeln von grünen Adrenalin-Beuteln, womit der Titel doch wieder eine gewisse Berechtigung hat. Der finale Punktestand lässt sich schließlich auf der Highscore-Liste des Servers verewigen.

Online-Game ohne Online-Gegner

Was aber soll ein Online-Game ohne Online-Gegner? Und was soll man mit einer Tastatursteuerung anfangen, die im Fenster ebenso zäh reagiert wie im Vollbild? Was mit Fahrzeugen, die bei der kleinsten Berührung an Felswänden kleben bleiben? Was mit acht Kameraperspektiven, wenn die lahme Polygongrafik trotz (vorausgesetzter) Direct3D-Beschleunigung selbst mit allen Details arg krümelig aussieht? Lauter Fragen, auf die allein der Delete-Befehl die richtige Antwort hat.

(rf)

Minimalismus zum Ersten: Nur zwei Modelle stehen (in drei Farben) zur Wahl



Minimalismus zum Zweiten: Trotz erforderlicher D3D-Karte bietet die einzige Strecke weder geglättete Texturen noch nennenswerte Lichteffekte

Toyota Adrenaline Challenge
(Microsoft)

Schlechte Werbung für Toyota: ein in jeder Hinsicht billiges Rennspiel

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: Software per Gratis-Download, 10 US Dollar monatliche Servergebühr

39%

Grafik	55%
Sound	50%
Steuerung	48%
Motivation	34%

Datenträger	1 MB als Download und auf der HD
System	P166 mit 32 MB RAM (besser P2/300 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleunigerkarte wird benötigt, auch mit 3D-Brille nicht schöner
Sound	Musik und Soundeffekte separat abschaltbar
Eingabe	Tastatur
Sprache	englisch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.gamezone.com

Mal reinschnuppern?

Die nächsten 3 Ausgaben für nur 12,– DM im Mini-Abo

- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr** als **400** Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie** Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!
- Für nur 12,– DM statt der regulären 26,70 DM!

Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

PC Heft & Spiel SCHNUPPERCOUPON

Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,– statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Bestellung nur gegen Vorkasse möglich (Scheck oder Bargeld liegt bei). Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,– DM (Ausland 100,– DM). Davon habe ich Kenntnis genommen.

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

_____

Datum/Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

PC Joker

EARTH 2150 2.0

Siehe auch Begleit-CD

Topware verscherbelt seine Kronjuwelen: Den 3D-Diamanten aus dem Diadem der Echtzeitstrategie gibt es ab sofort zum halben Preis!

Sechs Monate nach der Erstveröffentlichung ist beim Sonderangebot aber nicht bloß die Packung neu. So enthält die Programmversion 2.0 neben einigen Bugfixes (verbessert wurden u.a. die Wegfindungsroutinen) auch gleich sechs im Original nicht vorhandene Karten. Außerdem lockt der Mehrspielermodus via Internet im sogenannten „EARTHNet" jetzt mit Ranglisten, Chatrooms und zusätzlichen Spielmodi. Besitzer der Urfassung müssen deshalb übrigens nicht sauer sein, sie bekommen alle erwähnten Features kostenlos mit dem Patch auf Version 2.0 von unserer Begleit-CD Nr 2.
Zum Spiel: Das frei dreh-, kipp- und zoombare Polygongelände gehört nach wie vor zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Ein 3D-Beschleuniger und eine rechenstarke CPU (am besten ab P2/233) sind allerdings Voraussetzung für die fulminanten Echtzeitschlachten zwischen drei unterschiedlich bewaffneten Konfliktparteien. Gekämpft wird per Maus und Zugrahmen in über 90 Missionen sowohl auf als auch unter der Erdoberfläche. Die Sprachausgabe klingt dabei zwar ein bisschen gekünstelt, aber hey: Zum halben Preis die doppelte Qualität zu verlangen wäre schon etwas dreist! (mh)

Die gepatchte Version 2.0 gibt es in einer neuen Packung – mitsamt sechs neuen Karten und zusätzlichen Multiplayer-Modi

Earth 2150 2.0
(Topware)

Nie war das hitgekrönte 3D-Strategical so wertvoll: mehr Features für weniger Geld!

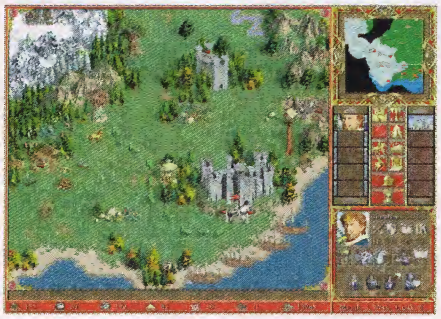
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM
Online-Info:	www.topware.de

85%

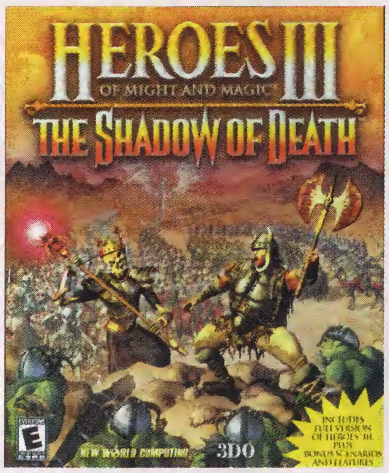
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH

Vor genau einem Jahr haben wir HoMM 3 getestet, jetzt gibt es die Fantasystrategie in einer erweiterten Neuauflage.

Auch wenn aus dem kürzlich erschienenen Add-on „Armageddon's Blade" nur der Karten- und Kampagneneditor übernommen wurde, stellt „The Shadow of Death" einen idealen Einstiegspunkt in die heroische Rundenstrategieserie des „Might and Magic"-Universums dar. So bietet das (vorerst nur als englischsprachiger Import erhältliche) Paket neben dem Hauptprogramm mit seinen sieben Kampagnen und 40 Einzelmissionen noch einmal ebenso viele Zusatzszenarien. Dazu kommen Detailverbesserungen wie Unterstützung für Force-Feedback-Mäuse, leicht überarbeitete Kreaturenwerte sowie 23 neue Monstersorten, welche die um acht Terraintypen aufgestockten Iso-Landschaften bevölkern. Nach wie vor streift man also mit seinen Helden durch die Gegend, bekämpft Gegner wahlweise von Hand oder automatisch, besetzt Minen, Türme und Städte, welche ihrerseits neue Einheiten hervorbringen. Eigenschaftswerte und Erfahrungspunkte dürfen wie gewohnt in die nächste Mission übernommen werden. Trotz des etwas umständlichen Handlings macht das alles noch (fast) genauso viel Spaß wie anno Original und dank des doppelten Umfangs sollte der „Todesschatten" den Bedarf an Rundenstrategie auf Monate hinaus abdecken! (mz)



Das rundenweise „Jäger und Sammler"-Konzept blieb bis auf winzige Verbesserungen völlig unverändert



Heroes of M&M 3: The Shadow of Death
(New World Computing/ 3DO)

Das praktisch unveränderte Hauptprogramm, allerdings mit doppeltem Umfang

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 109,– DM
Online-Info:	www.3do.com

79%

MESSIAH

Virgin hat die Gebete der deutschen Actionfans erhört und entlässt Engel Bob in eine lokalisierte Version des originellen Shiny-Shooters.

Vier Monate nach dem Test der englischen Fassung lag uns nun also eine übersetzte Variante des himmlischen Shootouts zwischen einem Gottesboten und des Teufels Schergen auf Erden vor. Das Wichtigste vorweg: Das Spiel ist ab 16 Jahren freigegeben und unterscheidet sich kein Stück vom Original. Bis auf eingedeutschte Bildschirmtexte und Sprachausgabe blieb alles beim Alten – sogar der durchaus beachtliche Blutgehalt! Das barocke Engelchen Bob kann sich jetzt also mit dem Segen der USK daran machen, in 16 Spielabschnitten aufzuräumen. Das war und ist deshalb so unterhaltsam, weil Messiah abseits ausgetretener Genrepfade wandelt: In so ungewöhnlichen Lokationen wie einem Rotlichtbezirk schlüpft man in die Körper von gut 40 verschiedenen Gestalten, um deren besondere Fähigkeiten zu übernehmen – von der Treffsicherheit an der Waffe über das Knacken von Sicherheitscodes bis hin zur Gewandtheit einer Ratte. Die Rätsel und Schießereien sind in die 3D-beschleunigte Grafik mit hübschen Effekten und feinen Animationen eingebettet, auch der rockige Sound gefällt. Ein Spaß von und für „Engelmacher" eben. (pk)

Engel Bob übernimmt im Spielverlauf die Körper und Fähigkeiten von gut 40 Charakteren

Messiah
(Shiny/Virgin)

Ungekürzte deutsche Fassung des alles andere als blutleeren Actionabenteuers

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 79,– DM
Online-Info:	www.vid.de

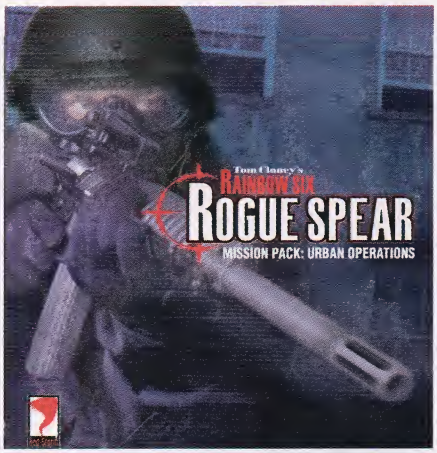
82%

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR – URBAN OPERATIONS

Terror gibt es überall: Im Add-on zur zweiten 3D-Taktiksim von Red Storm und Take 2 zieht eine Spezialeinheit um die Welt.

Das Add-on führt den Spieler in Sachen Terrorbekämpfung erneut rund um die Welt: In Istanbul muss ein Botschafter befreit, in Venedig eine Horde Terroristen unschädlich gemacht, in London eine U-Bahn gesichert werden – fünf internationale Krisenherde bzw. neue Missionen bietet die Zusatz-CD auf. Außerdem stehen fünf runderneuerte Einsätze aus dem ursprünglichen „Rainbow Six" von 1998 auf dem Plan, allerdings mit verbesserter Grafik und aufgebohrter Gegner-KI. Abgerundet wird der Silberling von acht neuen Schauplätzen für bis zu 16 Multiplayer.
Da selbst der einfachste Schwierigkeitsgrad nichts für Anfänger ist, gibt es wieder 21 Trainingsmissionen. Hier übt der Spieler die Führung von bis zu vier Einzelteams sowie den Gebrauch der vier neuen Waffen (u.a. ein Scharfschützengewehr). Noch ganz die Alte ist die Polygongrafik, was wieder schöne Lichteffekte, dampfende Kanaldeckel und neblige Außenwelten bedeutet. Weiterhin sorgen feine Soundeffekte, Musik und der eingedeutschte Funkverkehr für viel Atmosphäre. Fans des Hauptprogramms dürfen also ohne Zögern zugreifen. (rf)

Fünf neue Missionen führen den Spieler und seine Antiterroreinheit rund um den Globus



Rogue Spear: Urban Operations
(Red Storm/Take 2)

Fünf neue Missionen, fünf runderneuerte Einsätze und 16 Multiplayer-Aufträge für Besitzer des Hauptprogramms

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 40,– DM
Online-Info:	www.take2.de

80%

NEUE COMPILATIONS

Half-Life Generation

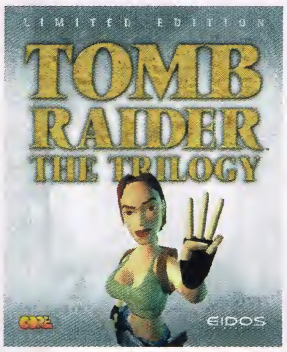
Na, wenn das mal kein echtes Sammlerstück für PC-Schützen ist: Havas Interactive schnürt hier zum Preis von **79,– DM** ein Paket mit dem packenden Actionthriller **Half-Life** (PCJ 12/98, 92%, Hit), dem offiziellen Add-on **Opposing Force** (PCJ 2/00, 88%, Hit) und der Multiplayer-Variante **Team Fortress Classic** (PCJ 6/99, 89%, Hit) – ein Trio der Extraklasse!

Starsiege Universe

Ein preiswertes Vergnügen ist auch dieses feine Bundle mit der SF-Sim **Starsiege** (PCJ 5/99, 76%), dem offiziellen Sierra-Release des 3D-Shooters **Starsiege Tribes** (PCJ 3/99, nicht bewertet) – das ja von uns zum Online-Spiel des Jahres 1999 nominiert wurde – und einem exklusiven **Preview von Tribes 2**. Im Preis von **59,– DM** ist außerdem das WON.net Offline-Kit sowie eine Sieben-Tage-Schnupperversion des Internet Artists zum Basteln einer eigenen Homepage enthalten.

Tomb Raider: The Trilogy

Die ersten drei Lara-Abenteuer wird es bald als Dreierpack geben, wobei sich Eidos über den geplanten Verkaufspreis allerdings noch ausschweigt. Das Hit-Trio umfasst jedenfalls **Tomb Raider featuring Lara Croft** (PCJ 1/97, 88%, Hit), **Tomb Raider 2 starring Lara Croft** (PCJ 1/98, 87%, Hit) sowie **Tomb Raider 3 – Adventures of Lara Croft** (PCJ 1/99, 85%, Hit).



Might and Magic Millennium Edition

Bei Ubi Soft kommen Rollenspieler auf ihre Kosten: Für zusammen **99,95 DM** erhalten sie die mächtig magische Troika aus der englischen Originalfassung von **Might and Magic 5: Darkside of Xeen** (PCJ 9/93, 85%, Hit) sowie den beiden komplett deutschen Versionen von **Might and Magic 6: The Mandate of Heaven** (PCJ 6/98, 88%, Hit) und **Might and Magic 7: For Blood and Honor** (PCJ 9/99, 79%).

Heroes of Might and Magic 3 Double Pack

Rundenstrategen bedient Ubi Soft im kultigen Doppelpack: Mit **Heroes of Might and Magic 3** (PCJ 6/99, 82%) inklusive dem Add-on **Armageddon's Blade** ist zum Preis von relativ stolzen **99,95 DM** fantasyvolle Unterhaltung für viele Stunden garantiert.

Maximum Flight

Empire Interactive bringt ein Quartett für wackere PC-Piloten an den Start. Es enthält die Flugsimulationen **Mig Alley** (PCJ 9/99, 66%), **Korea** (nicht bewertet), **Apache Havoc** (PCJ 2/99, 82%) und **Flying Corps Gold** (nicht bewertet). Die Landegebühr beträgt **69,90 DM**.

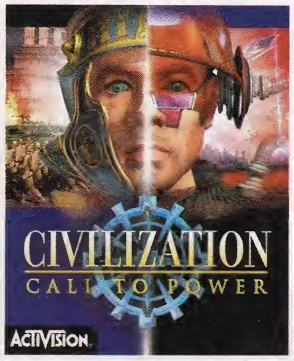
Pro Pinball Collector's Edition

Ebenfalls von Empire Interactive stammt dieser Viererpack – er kostet ebenfalls ausgeflippte **69,90 DM**. Geboten werden alle bislang erschienenen Flipper aus der „Pro Pinball"-Serie: **The Web** (PCJ 1/96, 74%), **Timeshock!** (PCJ 9/97, 78%), **Big Race USA** (PCJ 1/99, 80%) und **Fantastic Journey** (PCJ 2/2000, 79%).

Arcade Hits 2

Hasbro Interactive und Atari servieren hier sechs weitere Klassiker aus der Spielhalle. Dabei lassen sich **Millipede**, **Asteroids Deluxe**, **Battlezone**, **Crystal Castles**, **Warlords** und **Gravitar** nicht nur im originalen Arcademodus zocken – am PC kann man über zusätzliche Optionen auch am Schwierigkeitsgrad schrauben. Dann muss die Möglichkeit Highscores ins Internet zu transferieren, um beim Gewinnspiel fette Preise abzusahnen, allerdings außen vor bleiben. Zusätzlich gibt es Desktophintergründe, Screensaver, Automatensounds und ein Archiv mit allerlei historischen Infos. Und statt eines Beutels mit jeder Menge Kleingeld genügt der einmalige Einwurf von **29,95 DM**.

NEU IM BUDGETREGAL



Good Buy!

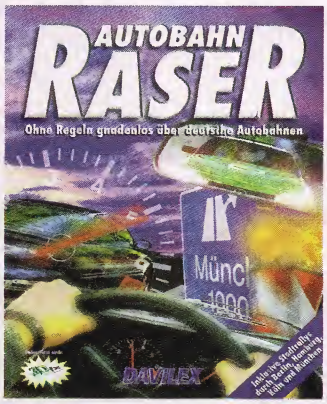
Activision erweiterte seine Budget-Range im April um zwei echte Spitzentitel: Für nur noch **je 29,95 DM** sind das Aufbaustrategical **Civilization: Call to Power** (PCJ 5/99, 85%, Hit) sowie die Robo-Schlacht **Heavy Gear 2** (PCJ 8/99, 82%) erhältlich.

Die Versuchung

Am als Spiel-Film getarnten Psychotest (PCJ 7/98, 27%) schieden sich seinerzeit die Geister, jetzt hat THQ das vier Silberlinge umfassende Programm in die Classics Reihe gepackt. So kann man für günstige **29,95 DM** der Versuchung erliegen, sich durch eine wahre Videoflut zu sieben verschiedenen Endsequenzen zu klicken – ohne sich über die mangelnde Interaktion allzu sehr ärgern zu müssen.

Autobahn Raser

Wer das anarchistische Arcaderacing (PCJ 6/98, 67%) von Davilex noch nicht besitzt, darf jetzt für müde **19,95 DM** durchstarten und auf bundesdeutschen Highways die Straßenverkehrsordnung mit dem Bleifuß treten. Zu dem Preis können selbst Sonntagsfahrer bedenkenlos mal die grüne Minna am Auspuff schnuppern lassen!

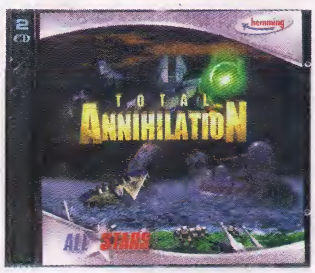


Moto Racer 2

Biker aufgepasst: Electronic Arts hat die schicke Arcaderaserei ohne störende Simulationselemente (PCJ 12/98, 80%) in die Classics-Reihe aufgenommen. Ab sofort geht es für **39,– DM** auf die Piste.

All*Stars

...nennt sich die neue Schnäppchenreihe, mit der jetzt die Hemming AG an den Start geht. Die zehn Titel der First Edition 2000 sind allerdings lediglich für vier Monate erhältlich, dann folgt die zweite Auflage. Also schnell zugreifen, denn für **je 14,95 DM** gibt es ab sofort und nur für kurze Zeit: **Flight of the Amazon Queen** (Adventure, PCJ 6/95, 74%), **Robo Rumble** (3D-Strategie, PCJ 8/98, 83%), **S.P.Q.R.** (Adventure, nicht bewertet), **Total Annihilation** (Strategie, PCJ 12/97, 85%, Hit), **Oddworld: Abe's Oddysee** (Knobelabenteuer, PCJ 1/98, 82%), **Imperium Galactica** (Strategie, PCJ 6/97, 72%), **Balls of Steel** (Flipper, PCJ 1/98, 68%), **Earth 2140** (Echtzeitstrategie, PCJ 7/97, 57%), **Razor** (Action, nicht bewertet) sowie **Dix** (Knobelei, nicht bewertet).



Smile & Buy

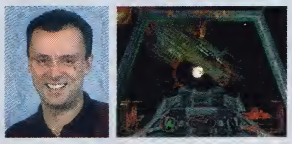
Auch Microprose serviert diesen Monat vier leckere Schnäppchen-Häppchen: Für **19,95 DM** ist etwa die Panzersim **M1 Tank Platoon 2** (PCJ 5/98, 85%, Hit) im Jewelcase zu haben. **Je 29,95 DM** muss man dagegen für den Roboter-Kampf **Mechwarrior 3** (PCJ 7/99, 86%, Hit), den Flugi **European Air War** (PCJ 11/98, 85%, Hit) und das TNG-Strategical **Birth of the Federation** (PCJ 7/99, 59%) berappen, die in Euroboxen ausgeliefert werden.

Redaktionsfavoriten

BRIGITTA
LEMMINGS REVOLUTION
Die Rückkehr meiner digitalen Lieblingstiere: Oh yes!

JACK
YOU DON'T KNOW JACK 3
Nomen, Omen und so weiter: Lang leben die Jacks dieser Welt!

MARKUS
SHOGUN
Leckere Schlachtplatte: wenig Übersicht, aber viel Genuss



MICHAEL
STARLANCER
Jetzt ist Wing Commander nur noch Wink Commander: winke-winke

PAUL
ROLLCAGE STAGE 2
Wenn mein Opel doch nur halb so fortschrittlich wäre...

RICHY
RALLY MASTERS
Gibts was Schöneres, als durch den Schlamm zu heizen?

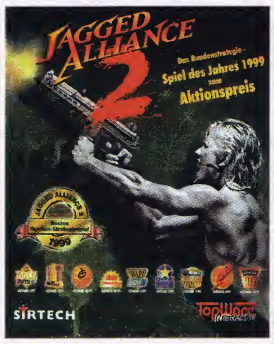
STEFFEN
FULL STRENGTH STRONGMAN COMPETITION
Endlich mal Bikinimädels auf den (starken) Arm nehmen dürfen!

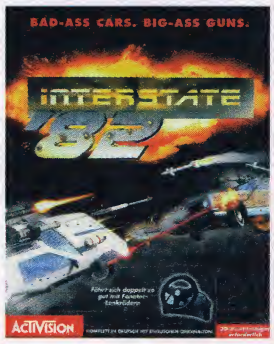
TRILLE
DARK PROJECT 2
Wer langsam schleicht, lebt (und spielt) eben länger...

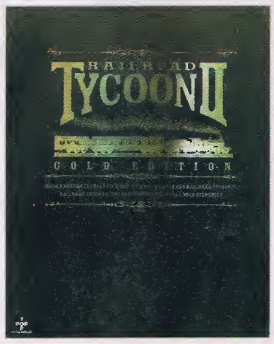
Um hier an der Verlosung von drei Top-Titeln teilzunehmen, genügt eine Postkarte oder E-Mail mit Ihren aktuellen Lieblingsspielen – Multiplayer- und Online-Favoriten bitte getrennt auflisten. Die Anzahl der Nennungen ist völlig gleichgültig, nur sollten die aufgeführten Games nicht indiziert und bereits im Handel sein. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns: Präferenzen einfach auf der Einsendung notieren und den leserlichen Absender nicht vergessen!

Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
E-Mail: charts@pcjoker.de

Die Gewinne







Leservcharts

1.	**(1)**	**AGE OF EMPIRES 2**
2.	(2)	HALF-LIFE
3.	(4)	COMMAND & CONQUER 3
4.	(5)	DIE SIEDLER 3
5.	(7)	ANSTOSS 3
6.	(–)	SWAT 3
7.	(3)	GTA 2
8.	(–)	DIE SIMS
9.	(–)	HOMEWORLD
10.	(6)	FIFA 2000

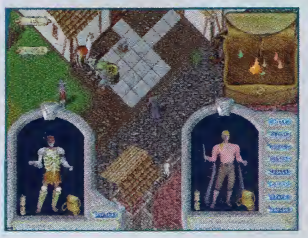
Verkaufscharts

1.	**(–)**	**DIE SIMS**
2.	(1)	ANSTOSS 3
3.	(–)	C&C 3: FEUERSTURM
4.	(–)	F1 2000
5.	(–)	ULTIMA 9
6.	(–)	DER VERKEHRSGIGANT
7.	(2)	AGE OF EMPIRES 2
8.	(5)	TOMB RAIDER 4
9.	(–)	NFS PORSCHE
10.	(–)	NOX

Multiplayer

1.	**(1)**	**HALF-LIFE**
2.	(5)	STARCRAFT
3.	(3)	UNREAL TOURNAMENT
4.	(4)	WORMS ARMAGEDDON
5.	(2)	AGE OF EMPIRES 2

Online



1.	**(1)**	**ULTIMA ONLINE**
2.	(3)	EVERQUEST
3.	(5)	AIR ATTACK
4.	(2)	WAR BIRDS
5.	(–)	ASHERON'S CALL

ZUERST WIRST DU GEBOREN. DANN STIRBST DU.

Hoffentlich hast Du dazwischen irgendwann das OPM gelesen.

...AM KIOSK! MIT OFFIZIELLER PLAYSTATION DEMO-CD!

alle Tests ab Heft 5/99 auf einen Blick

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
10Six	4/00	Online	68%
12 o'Clock High	3/00	Strategie	48%
Abomination: The Nemesis Project	11/99	Genremix	70%
ACM 1918	12/99	Action	48%
Actua Ice Hockey 2	7/99	Sport	70%
Actua Pool	8/99	Simulation	57%
Age of Empires 2	**11/99**	**Strategie**	**88%**
Age of Wonders	1/00	Strategie	76%
Aliens vs. Predator	5/99	Action	?
Amerzone	11/99	Abenteuer	62%
Ancient Conquest	5/00	Strategie	66%
Ancient Evil	6/99	Abenteuer	58%
Animaniacs Gigantic Adenture	10/99	Action	62%
Anstoß 3	**3/00**	**Sport**	**90%**
Armored Fist 3	12/99	Simulation	77%
Army Men 2	7/99	Action	70%
Army Men: Toys in Space	2/00	Strategie	64%
Asheron's Call	12/99	Online	76%
Asheron's Call (dt.)	5/00	Online	79%
Asterix und Obelix gegen Cäsar	3/00	Action	39%
Atari Collection 2	10/99	Genremix	36%
Atlantis 2	3/00	Abenteuer	76%
Austin Powers: Operation Trivia	12/99	Genremix	65%
Autobahn Raser 2	12/99	Sport	63%
Autobahn Total	12/99	Sport	22%
Avalon Hill's Diplomacy	2/00	Strategie	64%
Backstreet Boys Moving Puzzle	8/99	Strategie	68%
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste	6/99	Abenteuer	83%
Baseball Edition 2000	8/99	Sport	70%
Battle of Britain	10/99	Strategie	49%
Battlezone 2	**1/00**	**Genremix**	**85%**
Battlezone 2 (dt.)	**4/00**	**Genremix**	**87%**
BHunter	1/00	Action	72%
Big Bang	3/00	Action	76%
Biing! 2	12/99	Simulation	54%
Billard Nights	6/99	Simulation	76%
Blaze & Blade	5/99	Abenteuer	63%
Boss Rally	8/99	Sport	34%
Braveheart	9/99	Strategie	71%
Brian Lara Cricket	5/99	Sport	62%
Bundesliga 2000: Der Fußballmanager	12/99	Sport	82%
Bundesliga Stars 2000	**9/99**	**Sport**	**85%**
Carnivores 2	1/00	Action	48%
Castrol Honda Superbike 2000	10/99	Sport	74%
Catan – Die erste Insel Solo	12/99	Strategie	72%
Catan – Die erste Insel Multi	12/99	Strategie	78%
Chessmaster 7000	2/00	Strategie	80%
Civilization: Call to Power	**5/99**	**Strategie**	**85%**
Civilization 2: Test of Time	11/99	Strategie	76%
Clans	12/99	Abenteuer	67%
Close Combat 4	2/00	Strategie	66%
Codename: Eagle	12/99	Genremix	?
Command & Conquer 3 Solo	**11/99**	**Strategie**	**85%**
Command & Conquer 3 Multi	11/99	Strategie	79%
C&C 3 Tiberian Sun: Feuersturm	5/00	Strategie	79%
Commandos: Im Auftrag der Ehre	6/99	Strategie	83%
Corum 2	12/99	Abenteuer	46%
Croc 2	5/00	Action	66%
Crusaders of Might and Magic	4/00	Action	69%
Cybermercs	8/99	Strategie	38%
Dark Project 2	**5/00**	**Action**	**87%**
Dark Secrets of Africa	10/99	Abenteuer	71%
Darkstone	10/99	Abenteuer	79%
Days of Oblivion 2	1/00	Abenteuer	71%
Dead Reckoning	10/99	Action	66%
Delta Force 2	1/00	Genremix	69%
Demise: Rise of the Ku'tan	3/00	Online	49%
Demolition Racer	4/00	Action	59%
Deo Gratias	5/99	Strategie	64%
Der Klomanager	5/00	Wirtschaftssim.	39%
Der Korsar	5/99	Strategie	65%
Der Verkehrsgigant	**4/00**	**Simulation**	**86%**
Descent 3	**8/99**	**Action**	**86%**
Devil Inside	**5/00**	**Action**	**92%**
Die 24 Stunden von Le Mans	1/00	Sport	73%
Die Chroniken des Schwarzen Mondes	8/99	Strategie	56%
Die Siedler 3: Amazonen	11/99	Strategie	79%
Die Siedler 3 Gold Ed.	**4/00**	**Strategie**	**85%**
Die Siedler 3 Mission CD	5/99	Strategie	83%
Die Völker	**7/99**	**Strategie**	**88%**
Dirt Track Racing	3/00	Sport	66%
Disciples: Jünger des heiligen Krieges	4/00	Strategie	64%
Discworld Noir	**7/99**	**Abenteuer**	**85%**
Dracula Resurrection	4/00	Abenteuer	64%
Drakan: Order of the Flame	**10/99**	**Action**	**87%**
Driver	**11/99**	**Genremix**	**87%**
DSF Welt Fußball Manager Solo	5/00	Sport	49%
DSF Welt Fußball Manager Multi	5/00	Sport	54%
Dungeon Keeper 2	8/99	Strategie	83%
Earth 2150	**12/99**	**Strategie**	**85%**
Earthworm Jim 3D	2/00	Action	74%
Edgar Torronteras' Extreme Biker	12/99	Sport	76%
Email Games	12/99	Online	55%
Enemy Engaged	5/00	Techn. Simulation	79%
Everquest	**6/99**	**Online**	**85%**
Evolva	5/00	Action	83%
Expendable	6/99	Action	76%
Expert Pool	11/99	Simulation	64%
F-16 Aggressor	5/99	Simulation	61%
F-22 Lightning 3 Solo	8/99	Simulation	72%
F-22 Lightning 3 Multi	8/99	Simulation	81%
F/A-18	3/00	Simulation	74%
F/A-18 E Super Hornet	3/00	Simulation	72%
Faust	12/99	Abenteuer	64%
Field & Stream Trophy Buck	7/99	Simulation	17%
Fierce Harmony	11/99	Online	42%
FIFA 2000	**12/99**	**Sport**	**85%**
Fighting Steel	8/99	Simulation	52%
Final Fantasy 8	3/00	Abenteuer	81%
Flanker 2.0	1/00	Simulation	59%
Fleet Command	7/99	Strategie	58%
Flight Simulator 2000 Prof. Ed.	1/00	Simulation	80%
Flight Unlimited 3	12/99	Simulation	71%
Flughafen Manager	4/00	Simulation	71%
Fly! Solo	9/99	Simulation	70%
Fly! Multi	9/99	Simulation	74%
Force 21	9/99	Strategie	69%
Ford Racing	2/00	Sport	60%
Formel Eins 99	2/00	Sport	82%
Freespace 2	12/99	Action	82%
Freespace 2 (dt.)	2/00	Action	83%
Fritz 6	**2/00**	**Strategie**	**85%**
Fünf Freunde auf Schatzsuche	2/00	Abenteuer	69%
Fußball International 2000	10/99	Sport	71%
Fußballfieber	6/99	Sport	33%
Gabriel Knight 3	1/00	Abenteuer	82%
Galador	5/99	Abenteuer	55%
Go Kart Racing	9/99	Sport	57%
Gold Games 4	**12/99**	**Genremix**	**88%**
Golf 1999 Edition	6/99	Sport	67%
Gorky 17	12/99	Abenteuer	79%
GP 500	10/99	Sport	76%
Grand Prix World	4/00	Sport	70%
Grand Theft Auto: London 1969	5/99	Action	81%
GTA 2	**12/99**	**Genremix**	**85%**
Gulf War Operation Desert Hammer	12/99	Action	39%
Gunship!	5/00	Techn. Simulation	83%
Half-Life: Opposing Force	**2/00**	**Action**	**88%**
Half-Life: Team Fortress Classic	6/99	Online	89%
Hangsim	2/00	Simulation	69%
Hattrick! Wins	12/99	Sport	44%
Hazard	3/00	Abenteuer	66%
Heavy Gear 2	8/99	Simulation	82%
Hell-Copter	6/99	Action	59%
Heroes of Might and Magic 3	6/99	Strategie	82%
Hidden and Dangerous	**9/99**	**Strategie**	**93%**
Hidden & Dangerous: Fight for Freedom	**2/00**	**Genremix**	**89%**
High Tech Start Up	1/00	Simulation	39%
Homeworld	**11/99**	**Strategie**	**90%**
Hot Chix'n'Gear Stix	5/00	Sport	27%
Hugo XL	9/99	Action	22%
Hype – The Time Quest	1/00	Action	71%
Ibiza Comic Poker	4/00	Genremix	36%
Imperialismus 2 - Die Eroberer	5/99	Strategie	78%
Imperium Galactica 2	3/00	Strategie	80%
Independence War			
Special Edition Defiance	12/99	Simulation	83%
Indiana Jones und der Turm von Babel	**1/00**	**Action**	**85%**
Interstate 82	**1/00**	**Genremix**	**86%**
Invictus	3/00	Strategie	70%
Iron Maiden Ed Hunter	8/99	Action	27%
Jack Nicklaus 6	5/99	Sport	76%
Jagged Alliance 2	**6/99**	**Strategie**	**89%**
Jeff Gordon XS Racing	8/99	Sport	63%
K.O.	8/99	Sport	65%
KA 52: Team Alligator	2/00	Simulation	69%
Käfer total	4/00	Sport	79%
Karpov Schachschule	2/00	Strategie	69%
Kicker Fußballmanager	**11/99**	**Sport**	**85%**
Killer Loop	2/00	Sport	69%
King of Dragon Pass	2/00	Strategie	39%
Kingpin: Life of Crime	8/99	Action	?
Land der Hoffnung	6/99	Strategie	65%
Lander	5/99	Action	60%
Lands of Lore 3	6/99	Abenteuer	79%
Legacy of Kain: Soul Reaver	11/99	Action	77%
Lego Racers	10/99	Sport	64%
Lego Rock Raiders	12/99	Strategie	70%
Lineage: The Blood Pledge	7/99	Online	55%
Links Extreme	9/99	Sport	73%
Links LS 2000	**2/00**	**Sport**	**85%**
Live Wire!	9/99	Action	66%
LKW Raser	9/99	Sport	31%
Lula Flipper	2/00	Simulation	33%
Machines	5/99	Strategie	80%
Madden NFL Football 2000	11/99	Sport	77%
Majesty	5/00	Strategie	76%
Mechwarrior 3	**7/99**	**Simulation**	**86%**
Mechwarrior 3: Pirate's Moon	3/00	Simulation	83%
Messiah	2/00	Genremix	82%
Metal Fatigue	4/00	Strategie	83%
Michelle Kwan Figure Skating	2/00	Sport	65%
Midtown Madness	**7/99**	**Sport**	**86%**
MiG Alley	9/99	Simulation	66%
Might and Magic 7	9/99	Abenteuer	79%
Missile Command	3/00	Action	60%
Morpheus	11/99	Abenteuer	27%
Motor Harley-Davidson Cycles	1/00	Sport	44%
NASCAR Racing 3	12/99	Sport	72%
NASCAR Revolution	5/99	Sport	76%
NASCAR Road Racing	10/99	Sport	58%
Nations Fighter Command	11/99	Simulation	60%
NBA Basketball 2000	12/99	Sport	70%
NBA Inside Drive 2000	11/99	Sport	72%
Need for Speed 4	**8/99**	**Sport**	**86%**
Need for Speed: Porsche	5/00	Sport	84%
Nerf Arena	3/00	Online	75%
Netpanzer	5/99	Online	66%
NHL 2000	**11/99**	**Sport**	**92%**
N.I.C.E. 2 - Tune up	**7/99**	**Sport**	**85%**
Nocturne	12/99	Genremix	71%
Nox	**3/00**	**Genremix**	**85%**
Official Formula 1 Racing	7/99	Sport	71%
Operation Mittelmeer	4/00	Strategie	29%
Outcast	**8/99**	**Genremix**	**86%**
Outrage	2/00	Sport	67%
Pandora's Box	12/99	Strategie	46%
Panzer Elite	11/99	Simulation	80%
Panzer General 4	**11/99**	**Strategie**	**85%**
Pakan: Die imperialen Chroniken	5/00	Action	22%
Peep!	3/00	Genremix	8%
PGA Championship Golf 99	8/99	Sport	77%
Pharao	**12/99**	**Strategie**	**85%**
Phoenix	2/00	Action	64%
Planescape: Torment	2/00	Abenteuer	77%
Planescape: Torment (dt.)	3/00	Abenteuer	78%
Play the Games Vol. 2	**12/99**	**Genremix**	**85%**
Player Manager 99	8/99	Sport	42%
Pong	12/99	Action	63%
Power Pool	6/99	Simulation	70%
Premier Manager Ninety Nine	6/99	Sport	66%
Prince of Persia 3D	11/99	Action	80%
Pro Pinball: Fantastic Journey	2/00	Simulation	79%
Puma Street Soccer	9/99	Sport	27%
Puzzle Bobble 2	12/99	Strategie	33%
Puzzle Trouble	5/00	Strategie	22%
Q*bert	2/00	Action	55%
Rage of Mages 2	8/99	Abenteuer	70%
Railroad Tycoon 2: The Second Century	7/99	Simulation	70%
Rainbow Six Mission Pack: **Rainbow Six: Rogue Spear**	**11/99**	**Genremix**	**86%**
Rally Championship	1/00	Sport	77%
ran Trainer 3	2/00	Sport	11%
ran: Der Fußballmanager	8/99	Sport	11%
Rayman 2	12/99	Action	78%
Redjack	5/99	Abenteuer	52%
Redline	5/99	Action	?
Renegade Racers	4/00	Action	70%
Revenant	12/99	Abenteuer	73%
Re-Volt	10/99	Sport	74%
Riding Star	11/99	Sport	27%
Risiko 2	4/00	Strategie	74%
Rising Sun	4/00	Strategie	44%
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions Pack	12/99	Simulation	73%
Sega Rally 2	10/99	Sport	70%
Septerra Core	1/00	Abenteuer	74%
Seven Kingdoms 2	10/99	Strategie	79%
Shadow Company	**6/99**	**Strategie**	**86%**
Shadow Company (dt.)	**11/99**	**Strategie**	**86%**
Shadowman	**10/99**	**Action**	**88%**
Sid Meier's Antietam	2/00	Strategie	74%
Silkolene Honda Motocross GP	5/00	Sport	62%
Silver	**5/99**	**Abenteuer**	**85%**
Sinistar: Unleashed	11/99	Action	69%
*Skispringen 2000 Solo	3/00	Sport	29%
Skispringen 2000 Multi	3/00	Sport	42%
Skout	11/99	Action	63%
Slamtilt Resurrection	5/00	Techn. Simulation	74%
Slave Zero	3/00	Action	74%
Soapy Pictures	3/00	Genremix	22%
Soldier of Fortune	5/00	Action	?
South Park: Chef's Luv Shack	2/00	Strategie	55%
South Park Solo	7/99	Action	58%
South Park Multi	7/99	Action	68%
South Park Rally	3/00	Sport	79%
Space Invaders	12/99	Action	58%
Spec Ops 2: Green Berets Solo	2/00	Genremix	66%
Spec Ops 2: Green Berets Multi	2/00	Genremix	72%
Spirit of Speed 1937	2/00	Sport	55%
Sports Car GT	7/99	Sport	81%
Star Trek: Armada	5/00	Strategie	71%
Star Trek: Birth of the Federation	7/99	Strategie	59%
Star Trek: Der Aufstand	1/00	Abenteuer	68%
Star Trek: Starfleet Command	9/99	Strategie	81%
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	8/99	Genremix	70%
Star Wars Episode 1: Racer	8/99	Sport	71%
Star Wars: Force Commander	5/00	Strategie	53%
Star Wars: Pit Droids	1/00	Strategie	73%
Star Wars: X-Wing Alliance	5/99	Simulation	73%
Starsiege	5/99	Simulation	76%
Stephen King's F13	4/00	Genremix	?
Stinky & Biber	3/00	Action	46%
Streetwars	7/99	Strategie	79%
Superbike 2000	4/00	Sport	84%
Supreme Snowboarding	1/00	Sport	77%
SWAT 3	**2/00**	**Genremix**	**90%**
System Shock 2	**10/99**	**Genremix**	**85%**
System Shock 2 (dt.)	**11/99**	**Genremix**	**85%**
Tank Racer	6/99	Action	62%
Tarzan	1/00	Action	74%
Test Drive 6	2/00	Sport	70%
Thandor	2/00	Strategie	77%
The 4th Coming	10/99	Online	64%
The Longest Journey	4/00	Abenteuer	83%
The Next Tetris	2/00	Genremix	43%
The Nomad Soul	**12/99**	**Genremix**	**85%**
The Sims	4/00	Simulation	82%
The Wheel of Time	1/00	Action	78%
Theme Park World	**1/00**	**Simulation**	**85%**
Theocracy Solo	4/00	Strategie	76%
Theocracy Multi	4/00	Strategie	64%
Thrust, Twist & Turn	7/99	Sport	62%
TOCA 2	**5/99**	**Sport**	**90%**
Tomb Raider 3 Director's Cut	5/00	Action	80%
Tomb Raider 4	1/00	Action	80%
Tonic Trouble	1/00	Action	73%
Total Annihilation: Galactic Wars	7/99	Online	81%
Total Annihilation: Kingdoms	9/99	Strategie	76%
Total Soccer 2000	2/00	Sport	51%
Toy Story 2	2/00	Action	70%
Traitors Gate	11/99	Abenteuer	58%
Trickstyle	11/99	Sport	80%
Trivial Pursuit Jahrtsd Ed.	2/00	Strategie	48%
Twisted Mind	6/99	Strategie	60%
Tzar	5/00	Strategie	74%
UEFA Champions League Saison 98/99	5/99	Sport	72%
Ultima 9: Ascension	**2/00**	**Abenteuer**	**87%**
Ultima 9: Ascension (dt.)	**5/00**	**Abenteuer**	**87%**
Unreal Mission Pack 1: Return to Na Pali	9/99	Action	71%
Unreal Tournament	9/99	Online	?
Unter schwarzer Flagge	10/99	Strategie	67%
Urban Chaos	2/00	Genremix	75%
USAF	1/00	Simulation	82%
V-Rally Multi	6/99	Sport	71%
V-Rally Solo	6/99	Sport	65%
Verrat in der verbotenen Stadt	7/99	Abenteuer	72%
Viva Fußball	5/99	Sport	68%
Vyruz	5/00	Action	72%
Warcraft 2 Battle.net Edition	1/00	Online	75%
Wargamer 1813	1/00	Strategie	69%
Warhammer 40.000: Rites of War	10/99	Strategie	72%
Warzone 2100	5/99	Strategie	77%
Wet Attack	7/99	Genremix	71%
Wild Metal Country Multi	6/99	Action	72%
Wild Metal Country Solo	6/99	Action	59%
Wild Wild West	5/00	Abenteuer	69%
Wings of Destiny	1/00	Simulation	60%
X-Beyond the Frontier	**8/99**	**Simulation**	**85%**
Y2K	3/00	Abenteuer	41%
Yoot Tower	7/99	Simulation	67%
You don't know Jack 2 Solo	5/99	Genremix	44%
You don't know Jack 2 Multi	**5/99**	**Genremix**	**87%**

Impressum

HERAUSGEBER

Michael Labiner
verantwortlich

REDAKTION

Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur

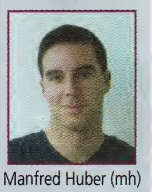
Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.

Brigitta Labiner (bl)
Schlussredaktion

Markus Ziegler (mz)
Redakteur

Reinhard Fischer (rf)
Redakteur

Michael Trier (mt)
Redakteur



Manfred Huber (mh)
Redakteur

Paul Kautz (pk)
Redakteur

Tel. Redaktion: (08106) 899602-03

ANZEIGEN
Tel.:08106/899601

Christiane Schober
Verkauf/Beratung

Mina Piske
Anzeigenverwaltung

Nicole Laubenberger
Anzeigen-Disposition

ABONNEMENTS
Tel.:08106/899601

Regine Nellissen
Aboverwaltung

MARKETING/ VERTRIEB

Dorothea v. Pronay
Tel.:08106/899602

GRAFIK

Karl Rieß

Daphne Cisneros

Mario Simeunovic

Freie Mitarbeiter
Derek dela Fuente

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel
„Starlancer", Microsoft
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Umschlag/CoverPak®
Kappa Badenkarton
76586 Gernsbach

Vertrieb Handelsauflage
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage IV/99
123.705

Erscheinungsweise
PC Joker erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im Voraus: DM 91,– / Ausland: DM 100,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich, jedoch spätestens zum 15. des Vormonats). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muss das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC Joker erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Haftung
Für den Fall, dass in PC Joker unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Umwelthinweis
PC Joker wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co. KG
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel.: (08106) 899601 - 03
Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:
www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr
Tel.: (08106) 899602 oder -03

Wichtige Fachbegriffe

HARDWARE

analog: Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich
digital: Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen
Dongle: Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muss
DVD: Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM: doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Gigabyte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde
Force Feedback: Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Krafteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln
Motherboard: Die Hauptplatine beherbergt den Prozessor, den Hauptspeicher und andere wichtige Systemkomponenten. Sämtliche Steckkarten (Grafikkarte, Soundkarte etc.) sind hier angeschlossen
RAM: Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers
ROM: Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

SOFTWARE

abgesicherter Modus: Über F8 während des Startens kann Win 95/98 ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden
AI: Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)
Benchmark: Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten
Bug: gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können
Capture the Flag: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei zwei oder mehrere Teams versuchen eine Flagge in ihren Besitz zu bringen
Deathmatch: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei jeder gegen jeden kämpft
DirectX: Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich
Drag and Drop: Objekte können mit gedrückter Maustaste in eine Anwendung gezogen werden
Emulation: Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, dass C64-Software am PC läuft
KI: Künstliche Intelligenz (auch AI)
MPEG: Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz
NPC: „Non Player Characters" sind vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann
Strafen: nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schussrichtung
Tutorial: eine Übungsmission, die in die Bedienung eines Spiels einführt
Update: bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch
USB: Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluss für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

GRAFIK

3D-Engine: allein für die Grafikausgabe zuständige Programmroutine, die häufig nicht für jedes Spiel neu geschrieben, sondern angepasst und wiederverwendet wird
3dfx: Hersteller der „Voodoo"-3D-Chips
Add-on-Board: 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird
AGP: Accelerated Graphics Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus
Alpha-Blending: ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.
Anti-Aliasing: glättet Kanten in Polygongrafik
bilineares Filtering: unterdrückt grobe Schachbretttexturen bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund
Dithering: Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt
Echtzeit: meint, dass die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden
FPS: Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder
Glide: Von 3dfx nur mehr bis Ende 2000 unterstützter Treiber für die hauseigenen Voodoo-Karten
Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)
MIP-Mapping: ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung
Motion Capturing: Verfahren, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers aufgezeichnet und auf die 3D-Modelle von Spielfiguren übertragen werden
Multi-Texturing: ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf
OpenGL: Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)
Pixel: einzelner Bildpunkt auf dem Monitor
Polygon: Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen
RAMDAC: Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal
Rendering: Der Computer errechnet aus einem 3D-Gittermodell ein Bild oder eine Animation
T&L: „Transform and Lighting"; entlastet die CPU, da Polygone und Beleuchtung von der Grafikkarte berechnet werden
Texel: ein Bildpunkt (Pixel) einer Textur
Textur: die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas
Truecolor: Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben)
Voodoo: 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3dfx (aktuell: Voodoo 4 und 5)
Z-Buffering: ermöglicht die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum

ONLINE

Account: Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel
Baud: ein übertragenes Bit pro Sekunde
Browser: Programm zum Navigieren im WWW
Chat: Online-Unterhaltungen via Tastatur
Client: einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist
Cookie: auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen
Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner
Frames: Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche
Homepage: „Heimatadresse" einer Firma oder Privatperson im Internet
Host: der „Gastgeber" bei Online-Matches
Java: systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik
Lag: Verzögerung, die beim Spielen via Internet durch die Übertragungszeit entsteht
LAN: Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet
Server: zentraler Computer eines Netzwerks
Site: Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten
Plug-In: kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.)
URL: Uniform Ressource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z. B. www. pcjoker.de)
WWW: World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

Große Spiele fürs kleine Budget!

Sub Culture

3D-Unterwassersim im Stil des Klassikers „Elite"

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

Jack Orlando

Spannendes Krimi-Adventure im Ambiente der 30-er Jahre

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

Dunkle Manöver

Brillante Rundenstrategie im Stil der 30-er Jahre

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

Caribbean Disaster

Super Konvertierung des satirisch-strategischen Brettspiels „Junta"

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

ran

Trainer
Soccer
Trainer 2

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

Betrayal at Krondor

Episches Rollenspiel

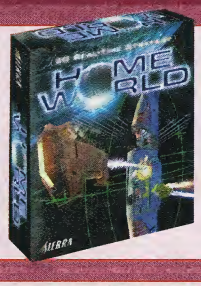
+

Minigolf Deluxe

Originelles Minigolf

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

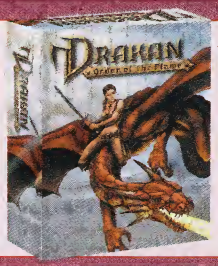
Sonderpreise exklusiv für PC Joker-Leser



HOMEWORLD

Echtzeitstrategie im All, erstmals wirklich dreidimensional
(90% in PCJ 11/99)

hier nur **65,–** € 33,23



DRAKAN

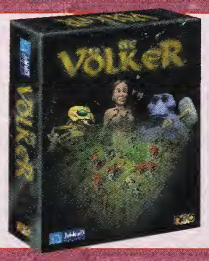
Quasi „Tomb Raider" für Drachenreiterinnen
(87% in PCJ 10/99)

hier nur **49,–** € 25,06

WET ATTACK

Erotisch-futuristischer Genremix
(71% in PCJ 7/99)

hier nur **49,–** € 25,06



DIE VÖLKER

Rundum gelungenes Volks-Fest für Siedler
(88% in PCJ 7/99)

hier nur **65,–** € 33,23

Diese Artikel können nur gegen Nachnahme oder Vorauskasse bestellt werden!
Achtung: Angebote nur bis 6. Juni gültig. Nur solange der Vorrat reicht. Lieferungen ins Ausland sind generell nur gegen Vorauskasse möglich. Bei Annahmeverweigerung von per Nachnahme bestellten Artikeln werden pauschal DM 20,– für entstandene Gebühren berechnet!

ZUBEHÖR

Jetzt wird aufgeräumt!

JEWELCASES

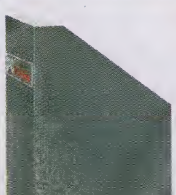
für Ihre individuelle CD-Sammlung

Hülle passend für jeweils eine CD

(ohne CD)

5 Stück **4,50** € 2,30

10 Stück im Sparset **8,–** € 4,09



SAMMELORDNER

passend für einen Jahrgang (12 Ausgaben) PC Joker Heft & Spiel

Die Geschenkidee zum Abo!

ohne Inhalt **10,–** € 5,12

LÖSUNGSHILFENORDNER

Lösungshilfen perfekt archiviert

- Polylein-Ordner
- 2-Ring-Bügel
- Rückenbreite 40 mm

nur **15,–** € 7,67

15,– € 7,67

CD-TASCHE

Für zu Hause und unterwegs! Praktisches Archiv für 12 Silberscheiben

Blau oder Grün

JOKER- MAUSPAD

Der Klassiker! **7,–** € 3,58

Alle Preisangaben in DM und Euro

PC JOKER

Ein paar hätten wir noch...

PC JOKER
(ohne CD)

Jede Ausgabe bis einschließlich 8/96 **nur noch 5,–** € 2,56

LÖSUNGS-HILFEN

Gewusst WO + WIE !

Sie suchen eine Spielelösung?

- Joker-Lösungsindex aufschlagen
- Ausgabe von PC Joker notieren, in der die gesuchte Lösung, Tipps oder Cheats veröffentlicht wurden
- **Sofort im Joker Shop bestellen!**

Lieferung erfolgt schnellstmöglich!

PC JOKER HEFT & SPIEL

Ausgabe verpasst ?

ab 5,– € 2,56

Vollversion - DIE HOL ICH MIR !

Ausgabe	Vollversion	Preis/DM	€
3/97	Cyclemania (SPO), Robinson's Requiem (ADV)	7,50	3,84
10/97 (nur 1 CD)	Reunion (SIM), Empire Soccer (SPO), Nick Faldo's Golf (SPO), Magic Boy (J&R), The Cool Croc Twins (J&R)	5,00	2,56
11/97	Bazooka Sue (ADV), Dunkle Schatten 1 & 2 (ADV)	8,50	4,35
12/97	Hind (SIM)	8,50	4,35
6/98	Freddy Pharkas (ADV), Surface Tension (ACT)	8,50	4,35
9/98	Caribbean Disaster (STR)	8,50	4,35
10/98	Larry 5 + 6, Laffer Utilities (ADV)	8,90	4,55
11/98	Air Warrior 2 (SIM), Crystals of Arborea (ROL), Boston Bomb Club (STR), Storm Master (SIM), Warbirds 3D (SIM)	8,90	4,55
12/98	Dunkle Manöver (STR)	8,90	4,55
1/99	Jack Orlando (ADV)	8,90	4,55
2/99	Tunnel B1 (ACT), Dark Seed 2 (ADV)	8,90	4,55
4/99	Stratosphere (GM)	8,90	4,55
5/99	Earthworm Jim 2 (J&R), Imperium Romanum (ADV)	8,90	4,55
6/99	Max Montezuma (ACT)	8,90	4,55
7/99	S.C.A.R.S. (SPO)	8,90	4,55
8/99	F1 Manager Professional (SPO)	8,90	4,55
9/99	Asghan (ACT)	8,90	4,55
10/99	Pandemonium 2 (ACT), Street Racer (SPO)	8,90	4,55
11/99	Redline Racer (SPO), Action Soccer (SPO)	8,90	4,55
12/99	V 2000 (ACT)	8,90	4,55
1/00	Robo Rumble (STR), Chartbuster (SIM)	8,90	4,55
2/00	Xenocracy (ACT)	8,90	4,55
3/00	Earth 2140 (STR)	8,90	4,55
4/00	Wargasm (ACT)	8,90	4,55
5/00	Caesar 2 (STR)	8,90	4,55

ANGEBOT DES MONATS

HOT PREISHIT

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

CD-TASCHE gefüllt mit

- Demos
- Patches
- Goodies
- Best of 1998/1999 auf insgesamt 12 Silberscheiben

CD-Tasche wahlweise in Grün oder Blau erhältlich

Achtung! Kein Umtausch einzelner CDs möglich
Angebot nur bis 6. Juni gültig. Nur solange der Vorrat reicht!

nur 20,– € 10,23

MIXED UP

Interessantes für Computerfreaks

GAME COMMANDER MULTIPORT

Anschlussmöglichkeit für bis zu vier digitale oder analoge Steuergeräte inkl. Software für Verwaltung und Kalibrierung

Empf VK 69,95 DM

nur 55,– € 28,12

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

AMIGA-EMULATOR

Super ! wieder eingetroffen

Diese CD-ROM macht aus Ihrem Pentium (ab 8 MB RAM) einen vollwertigen Amiga (ca. 800 Programme)

engl. Version
Empf VK 69,– DM

nur 49,– € 25,06

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

DEMO SIX-PACK

6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies „Best of 1998/1999"

nur 10,– € 5,12

ZAHLUNGSBEDINGUNGEN

Zahlungs– und Lieferbedingungen

- Rechnung sofort ohne Abzug fällig.
- Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich.
- Unfreie Retouren werden nicht angenommen.
- Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.
- Pro Bestellung werden pauschal DM 6,50 Versandkosten berechnet.
- Ware bleibt bis zur endgültigen Bezahlung Eigentum des Joker Verlags.

BESTELL-HOTLINE

Bestellannahme

Rund um die Uhr!

Fax: 08106/8996-07
E-Mail: shop@pcjoker.de

Wir sind gerne für Sie da!

Mo. - Fr.: 9.00 - 18.00 Uhr
Mi.: 9.00 - 19.00 Uhr

08106/89 96 - 01

Alle Preisangaben in DM und Euro

PREISWERTER FLIGHTSTICK

Mit dem Modell „Speed Link MK 27" will Interact in erster (Flug-)Linie Digi-Piloten ansprechen, doch der im Jet-Design gehaltene Steuerknüppel hat den Test durch das Joker-Geschwader nur bedingt bestanden. Zwar halten die vier Saugnäpfe das Gerät recht solide am Tisch fest, auch liegt der **Rechtshänder-Stick** mit seinen sechs Feuerknöpfen und den zwei Coolie-Hats gut in der Hand, doch dann kommts knüppeldick: Die Trimmregler sind zu schwergängig, der gefederte Schubregler bietet nur den Vorwärtsgang und auf eine Quersteuerung wurde komplett verzichtet. Für Vielflieger ein bisschen wenig, doch gilt das immerhin auch für den Preis von nur 40 Mark.

SHOOTER-KOMBO

Saiteks **Maus/Eingabe-Kombination** mit dem Namen GM2 macht den Griff zur Tastatur im Eifer der Shooter-Duelle überflüssig: Während die Maus zusätzlich zu den üblichen drei Buttons (inklusive Scrollwheel) hier ein seitlich angebrachtes 4-Wege-Coolie-Hat offeriert, bringt es das Zusatzgerät auf sage und schreibe neun Knöpfe – die via mitgelieferter Software individuell programmiert werden können. Per Shifttaste lassen sich die Funktionen sogar problemlos verdoppeln, zusätzlich ist das Teil mit einem 8-Wege-Coolie-Hat sowie einem weiteren Scrollwheel ausgestattet.

Der Anschluss erfolgt am USB-Port des Rechners, doch die Anordnung der Knöpfe erschwert den reibungslosen Betrieb für Linkshänder. Wer nicht zu dieser „Randgruppe" zählt, findet im GM2 für 130 Mark aber einen sehr ordentlich verarbeiteten „Spielpartner".

WENN DIE OHREN AUGEN MACHEN

Für verwöhnte Ohren und DVD-Enthusiasten ist das **Digi Theatre DTS** von Videologic gedacht, ein **Highend-Surround-Lautsprechersystem**. Es besteht aus vier Satellitenboxen, einem Centerspeaker mit integriertem Controlpanel und einem Subwoofer samt 6-Kanal-Endstufe mit satten 175 Watt Leistung. Das Ganze ist so massiv wie es klingt: Über 17 Kilo bringt die Kombo auf die Waage!

Weit wichtiger sind jedoch die inneren Werte wie DTS-Unterstützung – das „Digital Theater System" brachte ja erstmals in Steven Spielbergs „Jurassic Park" die Kinos zum Beben und stellt ein Konkurrenzsystem zu Dolby Digital dar. Alle Soundparameter lassen sich dabei via Fernbedienung regeln, doch so viel PC-Komfort hat seinen Preis: 1200,– DM. Online-Infos unter www.videologic.com

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Creative Labs mit der „Riva TNT 2 Vanta" den preisgekrönten **3D-Beschleuniger nun auch für ältere Boards mit PCI-Slots** anbietet? Die Vanta-Karte verfügt über die gleichen Leistungsmerkmale wie ihre AGP-Gegenstücke und geht für 250 Mark über den Ladentisch.

...dass Microsoft die **neueste Version des „Media Player" für Windows 98 und 2000 gratis im Internet** anbietet? Unter der Adresse www.microsoft.com/windows/mediaplayer liegt das 3,1 MB starke Tool zum Download bereit.

...dass sich bereits mehr als **eine halbe Million User für „BeOS 5"** entschieden haben? Die kostenlose Windows-Alternative der Firma Be (www.be.com) läuft auch parallel zum MS-Betriebssystem und ist als 43 MB großer Download zu haben. Auf der Festplatte beansprucht das bislang wenig bis gar nicht spielekompatible OS dann allerdings stolze 500 MB.

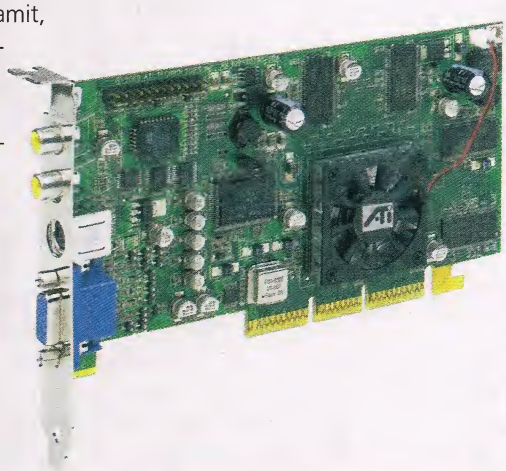
...dass S3, Hersteller der eher erfolglosen Savage-Chips, das gesamte 3D-Grafikkartensegment an die Motherboardprofis von VIA abgegeben hat? Damit ist auch die legendäre Marke „Diamond" vom Markt verschwunden, denn S3 hatte die „Monster"-Macher vor kurzem geschluckt.

GEFORCE WAR GESTERN?

nVidia hat es vorgemacht, jetzt zieht ATI nach. Ihre **3D-Chips der neuesten Generation** mit Namen **Radeon 256** wollen die Konkurrenz durch modernste Technik abhängen: „Charisma Engine" nennt sich die hauseigene T&L-Engine, die nach der Einschätzung der ATI-Ingenieure wesentlich leistungsfähiger als die GeForce-Konkurrenz von nVidia sein soll. Und hinter dem Begriff „Pixel Tapestry" verbirgt sich eine Rendereinheit, die zum ersten Mal alle drei Bumb-Mapping-Verfahren beherrscht.

Damit ist die Zielsetzung klar: Durch die CPU-entlastende T&L-Einheit sollen sehr hohe Polygonzahlen ohne Leistungseinbruch möglich sein, durch die Pixel Tapestry will ATI die Konkurrenz in Sachen Bildqualität abhängen. Bis zu 128 MB DDR-RAM kann der Chip verwalten, etwa im September dieses Jahres sollen verschiedene Varianten mit 32, 64, und 128 MB erscheinen. Zum Preis will man sich noch nicht äußern, doch wird der sich wohl ATI-typisch eher am unteren Segment der Konkurrenz orientieren.

ATI rechnet damit, dass bis Weihnachten 50% aller Top-Titel T&L unterstützen werden, wir werden den Trend beobachten.



DRAHTLOS GLÜCKLICH

Wer bei seiner nächsten LAN-Party auf störenden Kabelsalat verzichten will, kann nun auf ein **Funk-Netzwerk** umsteigen: Mit den **„Airlancer"-Karten** der Firma Elsa im Bauch tauschen sowohl Desktops als auch Laptops mit 11 Mbit pro Sekunde und auf 14 Kanälen ihre Daten aus. Die Reichweite bleibt dabei allerdings auf 30 Meter innerhalb bzw. 300 Meter außerhalb von Gebäuden beschränkt. Der Einbau ist dank Plug and Play kein Problem, der Preis unter Umständen schon: In der ISA-Version schlägt eine Steckkarte mit 450,– DM zu Buche, für die PCMCIA-Variante genügen 372 Mark.

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE
gameplay

JOYSOFT-BESTELLANNAHME: 0221/ 94 86 10 50
www.joysoft.de

SERVICE-CENTER JOYSOFT GmbH
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Fax: 0221/94 86 12 22
Email: versand@joysoft.de

JEDE WOCHE NEUE SUPERPREISE
Wöchentliche Angebote & Termine, Neuigkeiten & Infos per FAX & VOICE-BOX
FAX-ABRUF: 0221/94 83 30 7 (24 Std) VOICE-BOX: 0221/94 86 10 31 (24 Std)
Unter den angegebenen Rufnummern führen Sie ganz normale Telefonate zu ihren gewohnten Telefon- und Faxtarifen

PC CDROM	DM				
Anpfiff KD	79,90	Game Maker 2000 KD	109,90	Silent Hunter 2 KD	79,90
Big Brother KD	29,90	Gunship!KD	79,90	Sudden Strike KD	79,90
Daikatana (ab 18)*KD	79,90	MDK 2 KD	77,00	Time Machine KD	79,90
Dark Projekt 2 KD	79,90	Messiah (uncut) KD	79,90	UEFA Champion League KD	79,90
Die Völker KD	29,90	Moorhuhnjagd 2 KD	19,90	Ult.Online Renaissance DA	39,90
Dino Crisis *KD	79,90	Nocturne KE	29,90	Vampire the Masqerade * KD	79,90
Deus Ex * KD	79,90	Outcast KD	33,00	Wheel of Time KD Preishit	33,00
Evolva KD	79,90	Rally Masters KD Preishit	79,90	You don't know Jack 3 KD	79,90
F1 Grand Prix 3 * KD	79,90	Rollcage 2 KD	39,90		
		Shogun - Total War KD	79,90		

KD: Komplett Deutsch DA: Deutsche Anleitung
KE: Komplett Englisch *: angekündigter Titel
Import-Versionen auf Anfrage

Alle Angaben ohne Gewähr, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Alle Preise in DM. Ladenpreise können abweichen. Angebote nur solange der Vorrat reicht. Die Abgabe erfolgt nur in haushaltsüblichen Mengen.

IHRE ANSCHRIFT:
Name, Vorname
Strasse, Hausnummer
PLZ, Ort

Ich zahle per:
○ Nachnahme-Post: 9,90 DM
○ Vorkasse-Post (Scheck): 4,90 DM
○ Nachnahme-UPS: 16,90 DM
○ Vorkasse-UPS (Scheck): 7,90 DM
○ wie immer
Ich wünsche Teillieferung ○ja/○nein
Ab einem Rechnungswert von 149,-: KEINE Versandkosten

IHRE BESTELLUNG:
STK. ARTIKEL PREIS/DM

GESAMTPREIS:(zzgl.Versandkosten) DM
(Ich bestelle zu den allgemeinen Geschäftsbedingungen der Fa.JOYSOFT)

Alles im Blick

KAUFBERATUNG: 19-ZOLL-MONITORE

Es kommt eben doch auf die Größe an: Der Preisverfall macht auch vor PC-Bildschirmen nicht Halt, das kommende Standardformat sind satte 19 Zoll!

Das TCO-Siegel

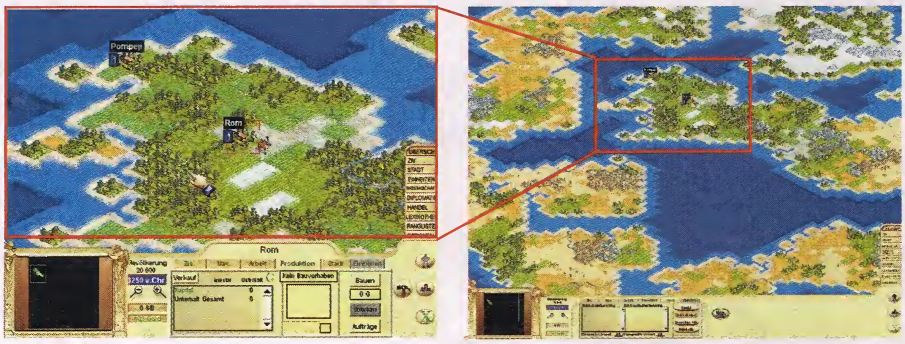
Ende der 80-er Jahre gründeten in Schweden professionelle Computernutzer den Dachverband TCO. Er entwickelt Grenzwerte zu Abstrahlverhalten, Bildwiederholraten und anderen Parametern von Monitoren und weiterer Peripherie. Zielsetzung war und ist eine optimale wechselseitige Anpassung zwischen dem Menschen und seinem Arbeitsplatz – Ergonomie eben. Mittlerweile ist das TCO-Zertifikat in ganz Europa als unabdingbares Qualitätssiegel anerkannt. Es garantiert in der aktuellen Version 99 u.a. wichtige Eckdaten für Monitore:

* Bildwiederholrate von mindestens 85 Hertz in der Arbeitsauflösung, bei 19-Zöllern 1280 x 1024 Pixel
* maximaler Stromverbrauch von 15 Watt im Standby- und 5 Watt im Ruhebetrieb
* keine schwarzen Ränder um das Bild
* Gerät ist gegen Störeinflüsse (Bahnstrecken, Stromleitungen etc.) abgeschirmt

Zollkontrolle

Wer bei einer Bildschirmdiagonale von über 15 Zoll in die Röhre schauen wollte, musste seine Weitsicht bis vor etwa zwei Jahren noch teuer bezahlen. Dann fielen die erstaunlich lange auf hohem Niveau stabilen Preise auch in dieser Ecke des Hardware-Universums, plötzlich hatte nahezu jeder Spieler einen 17-Zöller auf dem Schreibtisch. Keine Frage, in einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln sah schließlich nicht bloß der Windows-Desktop besser aus als mit den bis dato möglichen 800 x 600 Bildpunkten. Was ist da erst von einem Qualitätsmonitor mit 19 Zoll zu erwarten? Und so was ist mittlerweile bereits unter 1000 Mark zu haben!

Noch höhere Auflösungen versprechen mehr Übersicht bei Strategie- und Sportspielen sowie mehr Details in Actiongames. Zwar macht auch die größte Röhre aus einem miesen Titel keinen Hit, aber wenn Gegner, Flammenwände und Explosionstrümmer dank 1600 x 1200 Pixeln bedrohlich groß auf einen zurasen, ist der Erlebniswert ungleich höher. Das gilt auch für den Durchblick auf virtuellen Schlachtfeldern. Oder, um es mit dem deutschen Godzilla Roland Emmerich auf gut Englisch zu sagen: Size matters!



Civilization Call to Power links in 640 x 480 und rechts in 1600 x 1280 Pixeln: Das Plus an Übersicht ist frappierend

Gesundheitscheck

Freilich spielen auch praktische Erwägungen eine Rolle. Oder eben nicht: Mit rund 50 cm Tiefe braucht ein moderner 19-Zöller kaum mehr Platz als konventionelle 17-Zoll-Modelle mit ihren 45 cm. Was die Ergonomie betrifft, sind in der Regel alle Monitore neueren Datums ihren älteren Kollegen durch die technologische Weiterentwicklung in den Bereichen Strahlungsemission, Energieverbrauch und augenfreundliche Bildwiederholraten (besonders wichtig bei Verwendung einer 3D-Brille!) überlegen. Aufschluss über die Einhaltung der wichtigsten Normen gibt das TCO-Siegel, ohne das sich ein PC-Bildschirm heutzutage kaum noch verkaufen lässt. Einzelheiten zu diesem Gütesiegel und anderen, für Ihre Kaufentscheidung wichtigen Kriterien entnehmen Sie bitte den Extrakästen.
Generell gilt: Alle vorgestellten Modelle sind Röhrenmonitore und verlieren als solche bei täglichem Gebrauch schon nach ein bis zwei Jahren einen erheblichen Teil ihrer Leuchtkraft und Farbbrillanz – gerade bei Tageslicht muss das Auge sich so mehr anstrengen. Ihre TFT-Gegenstücke sind mit diesem Manko zwar nicht behaftet, dafür aber für Spieler denkbar ungeeignet. Zum einen aus technischen (die Trägheit der Darstellung führt besonders bei schneller 3D-Grafik zu unschönen Wischern), zum anderen aus finanziellen Gründen. Denn immerhin schlagen vergleichbar große TFT-Geräte mit 7000 bis 9000 Mark zu Buche.

Auswahlkriterien

Neben einer hohen Horizontalfrequenz (bei 19-Zoll-Monitoren über 95 kHz), einer gleichmäßig scharfen, kontrastreichen Abbildung und einem TCO-Zertifikat ab Version 95 sollte das Modell Ihrer Wahl drei Jahre Garantie inkl. Transport bzw. Vor-Ort-Austausch mitbringen. Anwender, die nicht das letzte Quäntchen Schärfe in unserer Testauflösung von 1280 x 1024 Pixeln benötigen, können sich ihren Favoriten auch mal unter 1024 x 768 Bildpunkten ansehen – häufig ist das Bild dann klarer.
Auf jeden Fall gilt die Devise: Wenn irgend möglich den Monitor vom Händler vorführen lassen! Es können nämlich auch innerhalb einer Serie Fertigungstoleranzen zu Qualitätsschwankungen führen, was für den Käufer wiederum wortwörtlich ins Auge gehen kann. (mt)

Das Haupttestbild aus dem Nokia-Monitortest: Das Prüfprogramm kann unter www.nokia.de aus dem Internet bezogen und bei Bedarf zum Händler mitgebracht werden

Ein 19-Zöller wiegt um die 25 Kilo, Vor-Ort-Service oder Transportkosten sollten daher im Garantieumfang enthalten sein

Kleines Monitorlexikon

Horizontalfrequenz (kHz): je höher dieser Wert, desto höher die Bildwiederholraten auch in hohen Auflösungen. Bei 19-Zoll-Monitoren sollte der Wert mindestens 96 betragen.
Bildwiederholrate (Hz): Anzahl der dargestellten Bilder pro Sekunde. Mindestens 85 sollten es in der bevorzugten Auflösung sein, beim Einsatz einer 3D-Brille sogar 120.
BNC-Eingang: zusätzlicher Videoeingang, der über hochwertige Kabel gerade in hohen Auflösungen ein besonders sauberes Signal liefert.
Loch/Punkt- bzw. Streifenmaske: unterschiedliche Prinzipien der Bilderzeugung. Die teureren Streifenmasken bieten oft ein Mehr an Schärfe und Farbbrillanz, weisen aber konstruktionsbedingt auf hellem Untergrund leichte Streifenbildung auf. Nomen est Omen…
Dotpitch (mm): meint den Abstand der Punkte bzw. Streifen der Maske. Je kleiner dieser Wert, desto besser.
Geometriefehler: Wenn Kreise nicht rund und Parallelen nicht gerade sind, stimmt die Geometrie des Bildschirms nicht. Gute Monitore bieten zahlreiche Einstellmöglichkeiten zur Geometriekorrektur.
Konvergenzfehler: Wenn die drei Farbpunkte, aus denen jedes Bild aufgebaut ist, nicht exakt ausgerichtet sind, kommt es zu unschönen Farbsäumen.

ACER VIVID 99 SL

An diesem Gerät gefällt insbesondere die geringe Bautiefe: Mit nur 43 cm unterbietet es so manchen 17-Zöller! Die kompakte Form geht allerdings ganz ursächlich mit einigen Schwächen in der Bildqualität einher. So haben die sogenannten Kurzhalsröhren Probleme mit der sauberen Abbildung einzelner Farbpunkte. Korrekturen sind aufwendig und scheinen zum Teil dem Preiskampf zum Opfer gefallen zu sein.
Die Schärfe kann jedenfalls in der Testauflösung von 1280 x 1024 Pixeln nicht befriedigen, auch die Helligkeitskonstanz lässt zu wünschen übrig – zum Rand hin erscheinen weiße Flächen dunkler. Na immerhin macht die einfache Bedienung das arg oberflächliche deutsche Handbuch wieder wett.

Geringe Bautiefe, aber Abbildungsschwächen

Bildqualität	■■■□□□
3D-brillentauglich	■■■□□□
Ausstattung	■■□□□□
Bedienung	■■■■□□

Preis: ca. 850,– DM
Online-Info: www.acer.de

Horizontalfrequenz	95 kHz
Bildwiederholfrequenz bei Auflösung	800 x 600: 145 Hz 1024 x 768: 115 Hz 1280 x 1024: 85 Hz
Ergonomie	TCO 99
Röhrentyp	Philips (Kurzhals), Lochmaske (0,26 mm)
Videoeingänge	VGA
USB-Unterstützung	nein
Garantie	3 Jahre mit Vor-Ort-Austausch

* sehr kompakt
* günstig in der Anschaffung
* 3 Jahre Garantie mit Vor-Ort-Austausch
* genügt TCO 99

* mäßige Bildqualität
* 3D-Brillentauglichkeit nur bis 800 x 600 Pixel
* fest mit dem Monitor verbundenes VGA-Kabel

CTX EX960

Ein gut zugänglich im Standfuß angebrachter USB-Hub für bis zu vier Geräte inklusive Treiber und Kabel, zwei getrennte Videoeingänge sowie das mitgelieferte Testprogramm zur korrekten Einstellung aller Bildparameter machen diesen Monitor zum Ausstattungsriesen. Lediglich ein BNC-Kabel für den zweiten Videoeingang muss bei Bedarf nachgerüstet werden.
Außerdem gefällt der mit einer Lochmaske ausgestattete Allrounder wegen seiner durchweg guten Schärfe und gleichmäßig kontraststarken Wiedergabe. Drei Jahre Garantie sind mittlerweile Standard, ebenso wie das (knappe) deutsche Manual. Allein die Bedienung durch zu viele Knöpfe konnte nicht ganz zufrieden stellen, aber damit lässt es sich leben.

Bestens ausgestatteter Monitor mit sehr gutem Preis/Leistungsverhältnis

Bildqualität	■■■■■□
3D-brillentauglich	■■■■■□
Ausstattung	■■■■■□
Bedienung	■■■□□□

Preis: ca. 990,– DM
Online-Info: www.ctx-computer.de

Horizontalfrequenz	bis 107 kHz
Bildwiederholfrequenz bei Auflösung	800 x 600: 170 Hz 1024 x 768: 137 Hz 1280 x 1024: 117 Hz
Ergonomie	TCO 95
Röhrentyp	Hitachi, Lochmaske (0,26 mm)
Videoeingänge	VGA, BNC
USB-Unterstützung	ja
Garantie	3 Jahre inklusive Hin- und Rücktransport

* sehr hohe Bildwiederholraten
* scharfes, kontrastreiches Bild
* USB-Hub für 4 Geräte
* zwei Videoeingänge

* etwas umständlich zu bedienende Einstellungsoptionen

ELSA ECOMO 530

Auch der Elsa-Monitor ist kein „Raummonster", er benötigt nicht mehr Stellplatz als ein älteres 17-Zoll-Gerät – bei 40 Prozent mehr effektiver Bildschirmfläche. Das trifft zwar auf alle 19-Zöller zu, doch bei der Entspiegelung muss sich die Konkurrenz geschlagen geben. Auch in Sachen Schärfe zeigt sich das Gerät vorbildlich, die fein geschlitzte Streifenmaske bildet bis an den Rand sauber ab. Nur die Helligkeitsverteilung ist nicht ganz optimal, was sich im Alltagsbetrieb aber höchst selten störend auswirkt.
Mit seiner hervorragenden Ergonomie ist der Ecomo also eine Empfehlung für alle, die lange vor dem Computer hocken: Ermüdungsfreies Arbeiten zählt quasi zum Lieferumfang!

Ermüdungsfreies Arbeiten garantiert

Bildqualität	■■■■■□
3D-brillentauglich	■■■■■□
Ausstattung	■■■□□□
Bedienung	■■■■□□

Preis: ca. 1350,– DM
Online-Info: www.elsa.de

Horizontalfrequenz	bis 107 kHz
Bildwiederholfrequenz bei Auflösung	800 x 600: 120 Hz 1024 x 768: 120 Hz 1280 x 1024: 100 Hz
Ergonomie	TCO 99
Röhrentyp	Triniton, Streifenmaske (0,24 – 0,25 mm)
Videoeingänge	VGA, BNC
USB-Unterstützung	nein
Garantie	3 Jahre, mit Vor-Ort-Austausch

* sehr gute Bildqualität
* komfortable Bedienung
* zweiter Videoeingang
* Vor-Ort-Austauschservice

* hoher Preis

IIYAMA VISION MASTER PRO 450

Traditionell schneiden Iiyama-Monitore bei Vergleichstests sehr gut ab, so auch der Pro 450 mit seiner extrem flachen Diamantron-Streifenmasken-Röhre: Das angenehm kompakte Gerät hinterließ in Sachen Handhabung und Bildqualität einen prima Eindruck. Nur kleinste Schrift in höchsten Auflösungen tendierte zu den Bildschirmrändern hin minimal zur Unschärfe; Verfärbungen bleiben jedoch ein Fremdwort. Die Entspiegelung wird mit Streulicht gut fertig, lediglich direkter Lichteinfall wirkt leicht störend.
Alles in allem ein Spitzenmonitor: Auch wenn die Ausstattung ohne USB-Hub und das schmale Handbuch zu wünschen übrig lässt, ist das Hertz-starke Gerät ein optimaler Spielkamerad!

Optimaler Spielemonitor

Bildqualität	■■■■■□
3D-brillentauglich	■■■■■□
Ausstattung	■■■□□□
Bedienung	■■■■■□

Preis: ca 1299,– DM
Online-Info: www.iiyama.de

Horizontalfrequenz	bis 115 kHz
Bildwiederholfrequenz bei Auflösung	800 x 600: 160 Hz 1024 x 768: 143 Hz 1280 x 1024: 107 Hz
Ergonomie	TCO 99
Röhrentyp	Mitsubishi, Streifenmaske (0,25 – 0,27 mm)
Videoeingänge	VGA, BNC
USB-Unterstützung	nein
Garantie	3 Jahre mit Vor-Ort-Austausch

* sehr gute Bildqualität
* extrem hohe Bildwiederholraten möglich
* zweiter Videoeingang
* Vor-Ort-Austauschservice

* relativ teuer

SAMSUNG SYNC MASTER 950P PLUS

Wie alle Geräte mit einer hohen Horizontalfrequenz eignet sich auch dieses besonders gut zum Spielen mit 3D-Brille bei hohen Auflösungen – die geforderten 120 Hz Bildwiederholrate bringt der Sync Master bei bis zu 1024 x 768 Pixeln. Erfreulich auch sein scharfes Bild, selbst kleine Schrift konnte in der Testauflösung noch mühelos gelesen werden. Lediglich zu den Seiten hin lässt die Hitachi-Röhre minimal nach. Weitere Pluspunkte sind die einfache Einstellung aller wichtigen Parameter und das sauber verarbeitete, versenkbare Bedienpanel. Selbst für das zwar knappe, aber übersichtlich gestaltete deutsche Handbuch hat dieser zuverlässige Spiel- und Arbeitspartner ein Lob verdient.

Prima Allrounder mit durchweg guter Bildqualität

Bildqualität	■■■■■□
3D-brillentauglich	■■■■■□
Ausstattung	■■■□□□
Bedienung	■■■□□□

Preis: ca. 1099,– DM
Online-Info: www.samsung.de

Horizontalfrequenz	bis 110 kHz
Bildwiederholfrequenz bei Auflösung	800 x 600: 160 Hz 1024 x 768: 132 Hz 1280 x 1024: 101 Hz
Ergonomie	TCO 99
Röhrentyp	Hitachi, Lochmaske (0,26 mm)
Videoeingänge	VGA, BNC
USB-Unterstützung	optional gegen Aufpreis
Garantie	3 Jahre inklusive Vor-Ort-Austausch

* sehr gutes Bild
* hohe Bildwiederholraten
* genügt TCO 99
* komfortable Bedienung
* Vor-Ort-Austauschservice

* minimale Unschärfen an den Bildrändern

V7 VIDEOSEVEN N110

Bis zum letzten Jahr firmierte die Marke noch unter dem Namen „Macom"; an der Produktqualität hat sich damit aber freilich nichts geändert: Technisch beeindruckt der N110 durch die zweithöchste Horizontalfrequenz im Testfeld, auch in der Praxis hinterlässt das preisgünstige Gerät einen positiven Eindruck.
So ist die Schärfe gut, auch die Bildgeometrie geht dank umfangreicher Einstellmöglichkeiten in Ordnung. Jedoch könnte das Bild kontrastreicher sein; manche der Testergebnisse in S/W sahen wortwörtlich ein wenig blass aus. Zudem ist die Menüführung umständlich und das Handbuch unvollständig – nicht alle Funktionen werden auf den paar Seiten erklärt. Angesichts der Preisdifferenz zu den Mitbewerbern sind das aber lässliche Mankos.

Unser Tipp für Preisbewusste!

Bildqualität	■■■■□□
3D-brillentauglich	■■■■■□
Ausstattung	■■■□□□
Bedienung	■■■□□□

Preis: ca. 840,– DM
Online-Info: www.ingrammacrotron.de

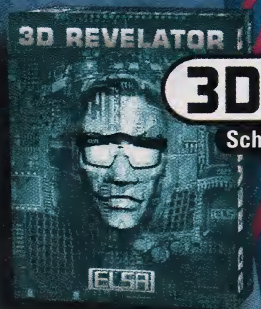
Horizontalfrequenz	bis 110 kHz
Bildwiederholfrequenz bei Auflösung	800 x 600: 150 Hz 1024 x 768: 120 Hz 1280 x 1024: 104 Hz
Ergonomie	TCO 99
Röhrentyp	Hitachi, Lochmaske (0,26 mm)
Videoeingänge	VGA
USB-Unterstützung	nein
Garantie	3 Jahre inklusive Hin- und Rücktransport

* günstiger Preis
* scharfes, unverzerrtes Bild
* genügt TCO 99
* hohe Bildwiederholraten

* leichte Kontrastschwächen
* umständliche Bedienung

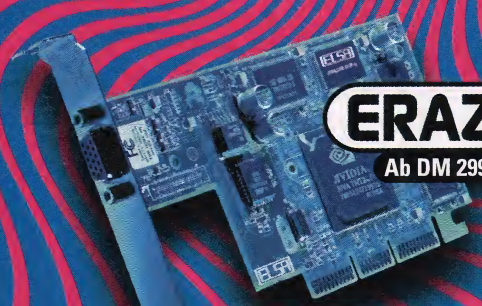
OHNE SIEHT LARA FLACH AUS!

Inklusive Internetzugang für ELSA net
www.elsanet.de



3D REVELATOR

Schon ab DM 129,-* (Kabelversion)



ERAZOR III Pro

Ab DM 299,-* oder als Bundle mit 3D REVELATOR DM 429,-*

Achtung: Die Entschlüsselung des Pay-TV-Programms PREMIERE durch im Internet angebotene Dekodierungsprogramme zur Wiedergabe über die ERAZOR III Pro (Video-Version) ist unzulässig!

See it. Believe it. Get it.

In jedem gut sortierten Fachmarkt, Fachhandel und bei:

Media Markt | ProMarkt | VOBIS

ELSA

www.elsa.de

Direktbestell-Hotline 01805 - 80 19 01 (24 Pf pro Min.)

*Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen des Herstellers. Änderungen vorbehalten.

Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Graphics Boards | Multimedia Accessoires | Software | Monitors

Produktinfo 012

Das ELSA-Logo ist eine eingetragene Marke der ELSA AG. Alle anderen verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

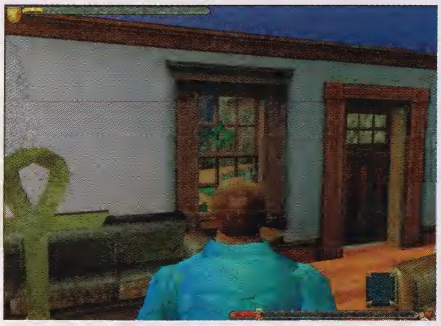
Generationswechsel oder Nachzügler?
NEUE 3D-KARTEN IM TEST

Boards mit GeForce 256-Chip sind derzeit das Maß aller Dinge, 3D-Pionier 3dfx und S3 Diamond versuchen mit neuen Modellen dagegenzuhalten.

Die Firma nVidia operierte bereits mit ihren Riva-TNT-Chipsätzen sehr erfolgreich am Markt, doch erst der Bruch mit der Vergangenheit brachte die Amerikaner endgültig auf die Überholspur: Ihr GeForce 256 war eine völlige Neuentwicklung. Erfolgsgarant war dabei das kryptische Kürzel T&L. Es steht für die Verlagerung der immensen CPU-Belastung bei Berechnungen innerhalb des 3D-Koordinatensystems (**T**ransform) und von Lichteffekten (**L**ighting) vom Hauptprozessor auf den 3D-Chip der Grafikkarte.
Auf diese Innovation reagierte die Konkurrenz zunächst hilflos bis gar nicht. So beharrte 3dfx konsequent auf dem alten Voodoo-Konzept aus viel MHz-Power bei eingeschränkten Features wie lediglich 16 Bit Farbtiefe – und verlor konsequent Marktanteile. Die nächsten Voodoo-Generationen 4 und 5 erlauben nun endlich 3D-Modi in 32 Bit und darüber hinaus 3D-Optimierungen wie Full-Screen-Anti-Aliasing gegen Flackern und Treppchenbildung. Auf dem Spitzenmodell Voodoo 5 6000 soll gar eine Kopplung von vier der brandneuen VSA-100-Grafikchips den 3D-Magier zu neuen Höchstleistungen anspornen. Wir konnten uns anhand eines Vorserienmodells der mit zwei VSA-100 ausgestatteten Voodoo 5 5500 von den neuen Voodoo-Qualitäten überzeugen. Benchmarks folgen in der nächsten Ausgabe, wenn die Endversion des Boards zur Verfügung steht.
Entwickler S3 trat mit seinem Wunderchip Savage 2000 an, der laut S3 die GeForce-Konkurrenz abhängen und wie diese T&L beherrschen soll. Doch im Test enttäuschte die Viper 2: Leistung und Bildqualität erfüllten die Erwartungen nicht – ob neue Treiber diese Mankos beheben sowie die T&L-Einheit zum Leben erwecken können, bleibt abzuwarten.

Bleibt der Viper 2 bis zu einem Treiberupdate vorenthalten: T&L-Anwendungen wie die Demo „Dargoth Moore Zoological Garden" von WXP

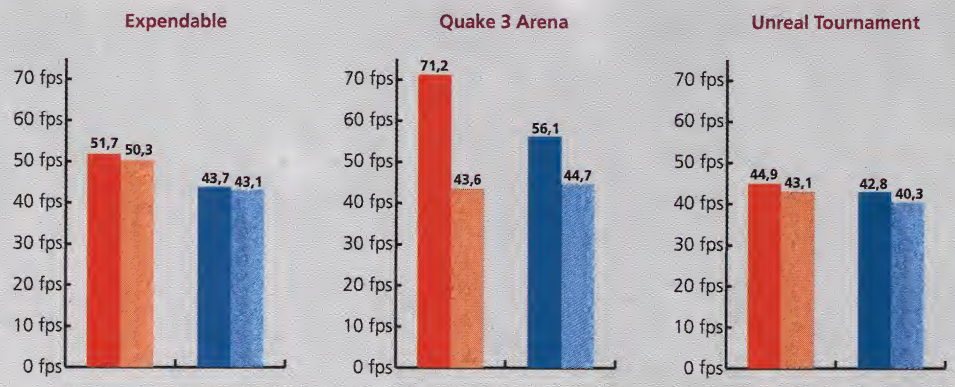
Unreal Tournament wurde mit der S3-eigenen „Metal"-Schnittstelle ausgestattet und liefert darum mit dem Savage 2000 sehr gute Werte



Dank Full-Screen-Anti-Aliasing der Voodoo 5 5500 das schönste Ultima aller Zeiten: Die für Teil 9 typischen Treppchenränder verschwinden

Der Benchmarktest

Messlatten waren die anspruchsvolle Direct3D-Grafik von „Expendable" sowie der Polygonriese „Q3 Arena" für die OpenGL-Abteilung. „Unreal Tournament" sollte für die Viper 2 das optimale Spielfeld sein: Das Game unterstützt den Savage 2000 mit der S3-eigenen Metal-Schnittstelle. Alle Programme liefen auf einem P3/500 mit 128 MB RAM, Windows 98 und DirectX 7 in 1024 x 768 Pixeln. Als Referenz lief das GeForce-Modell 3D-Prophet DDR von Hercules mit. Mit dem Vorserienmodell der Voodoo 5 waren keine Messungen möglich. Im nächsten Heft folgt ein Test der Endversion.



3D-Prophet DDR **Viper 2** **dunkle Balken = 16 Bit Farbtiefe, helle Balken = 32 Bit Farbtiefe (mit dem Vorserienmodell der Voodoo 5 5500 waren keine Messungen möglich)**

S3 DIAMOND VIPER 2

Eins vorweg: T&L beherrscht Diamonds 3D-Giftschlange zur Zeit noch nicht. Bei S3 arbeitet man zwar fieberhaft an einem entsprechenden Treiber, aber da der Release der Karte sich wegen dieser Problematik ohnehin schon stark verzögert hat, darf man durchaus skeptisch sein.
Was bleibt, ist ein recht leistungsfähiger 3D-Beschleuniger, der allerdings insgesamt nicht an die GeForce-Konkurrenz heranreicht. Unter den Erwartungen blieb auch die Darstellungsqualität wegen Texturfehlern und Problemen mit eingeblendeten Menüs bei so manchem Titel. Selbst der integrierte TV-Ausgang konnte nicht voll überzeugen; ein schwarzer Rahmen um das Spiel oder den DVD-Film stört nicht nur penible Naturen. Dafür liegt der Preis deutlich unter dem aktuellen GeForce-Niveau, zumal er auch die Vollversion der Hoverboardsim „Trickstyle" sowie einen Software-DVD-Player umfasst. Tipp für Käufer: Die beigefügten Treiber sollten schnellstmöglich upgedatet werden.

Flotte 3D-Karte mit Treiberproblemen

3D-Tempo	■■■■□□
3D-Qualität	■■■□□□
Lieferumfang	■■■■□□
Installation	■■■■■□

Preis: ca. 400,– DM
Online-Info: www.diamondmm.de

3D-Chip	Savage 2000
Speicher	32 MB SDRAM
Chiptakt	125 MHz
Speichertakt	143 MHz
RAMDAC	350 MHz
BUS	AGP 1.x, 2.x und 4.x
2D-Auflösung	bis zu 2048 x 1536 Pixel
3D-Auflösung	bis zu 1600 x 1200 Pixel

* unproblematische Installation
* TV-S-VHS und Composit-Ausgang

* durch Treiberprobleme (noch) ohne T&L
* bei einigen Spielen 3D-Darstellungsfehler
* „Trauerrand" bei TV-Ausgabe

3DFX VOODOO 5 5500

Endlich: 32 Bit Farbtiefe nun auch für Voodoo-Enthusiasten. Darüber hinaus sind dank hardwareseitigem Full-Screen-Anti-Aliasing (FSAA) 3D-Grafiken auf einer Voodoo 5 von bestechender Schärfe. Mittels Need for Speed 5 und Ultima 9 zeigte die 3dfx-Karte, was zur Zeit in Sachen 3D-Qualität möglich ist: Wo ohne FSAA Texturen unruhig flackerten, besonders in Reflexionen und Lichtquellen oder eigentlich gerade Linien gezackt wie Sägeblätter wirken, steht das gleiche Bild mit aktiviertem FSAA wie in Stein gemeißelt.
Wie es um die Geschwindigkeit bestellt ist, kann exakt erst ein Test in der nächsten Ausgabe klären. Subjektiv betrachtet kam die Karte aber auch mit aktiviertem FSAA nie ins Schwitzen. Gleich 64 MB Grafikspeicher und die Power zweier VSA-100-Prozessoren sorgen für ordentlich Dampf. Nur T&L beherrscht die „Fünfer" nicht. Angesichts des T&L-Spieleangebots jetzt kein Manko – aber in Zukunft?

Multiprozessorboard mit hervorragender 3D-Qualität

3D-Tempo	Vorserienmodell
3D-Qualität	■■■■■■
Lieferumfang	Vorserienmodell
Installation	Vorserienmodell

Preis: ca. 699,– DM
Online-Info: www.3dfx.com

3D-Chip	2 x VSA-100
Speicher	64 MB SDRAM
Chiptakt	166 MHz
Speichertakt	166 MHz
RAMDAC	350 MHz
BUS	AGP 2.x und 4.x
2D-Auflösung	bis zu 2048 x 1536 Pixel
3D-Auflösung	bis zu 1600 x 1200 Pixel

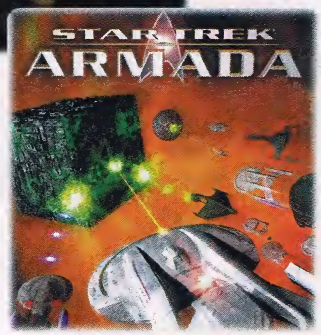
* hervorragende 3D-Qualität
* 64 MB Grafikspeicher
* volle AGP-Unterstützung

* Geschwindigkeit noch unklar, da Alpha-Status
* kein T&L

Lösung
Dark Project 2 – The Metal Age

Tipps & Strategien
Final Fantasy 8

Tricks & Cheats
Civilization – Call to Power
Dark Project 2 – The Metal Age
Edgar Torronteras Extreme Biker
Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death
Majesty
Messiah (dt. Version)
NBA Inside Drive 2000
NHL 2000
Planescape Torment
Rollcage Stage 2
Star Trek: Armada
Star Wars: Force Commander
Die Sims



Lösungshilfen auf CD
The Longest Journey
Command & Conquer 3: Feuersturm

Dark Project 2 – The Metal Age

Chefdieb Marcel Smuz (neutrum@t-online.de) hat sich für uns ins Land der Dunkelheit begeben und den ersten Teil der Lösung zum neuen Diebessimulator zusammengeschrieben – den Rest gibts dann nächsten Monat...

Allgemeine Tipps:

- Für diese Komplettlösung wurde die Schwierigkeitsstufe „hart" gewählt. Die anderen Stufen unterscheiden sich durch Aufgaben wie z.B. mehr Gold besorgen oder weniger Wächter töten etc.. Die eigentlichen Missionen sind in allen Schwierigkeitsstufen gleich.
- Blind in Egoshooter-Tradition herumballern bringt Ihnen gar nichts! So erregen Sie nur Aufsehen und dürfen die Mission sofort wiederholen.
- Achten Sie ständig auf Ihre „Licht"-Anzeige. Bewegen Sie sich wenn möglich die ganze Zeit im Schatten.
- Löschen Sie alle Lichtquellen!
- Wenn Sie Feuerpfeile abschießen, achten Sie darauf, dass diese von mechanischen Augen/Wächtern nicht gesehen werden!
- Verwenden Sie Moospfeile, um z.B. auf Metallböden keine Geräusche zu erzeugen.
- Schleichen Sie sich an die Gegner von hinten heran und benutzen Sie Ihren Prügel – eine wirkungsvolle Methode!
- Verwenden Sie normale Pfeile/Lärmpfeile, um die Wachen auf einen falschen Pfad zu locken.
- Falls Sie entdeckt werden, benutzen Sie Ihr Schwert, um nötigenfalls Wachen auszuschalten.
- Last, not least: Untersuchen Sie jede Ecke. Es gibt viele Secrets im Spiel. Die Lösung beschreibt immer nur den kürzesten Weg!

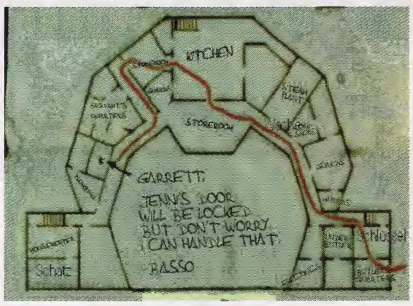
Mission 1 – der Trauzeuge

Aufgaben:

- Basso und Jenivere aus dem Haus bringen; dabei darauf achten, dass der Weg frei ist.
- Wenn der Zugang zu Jenivere sicher ist, Basso mit der Vogel-Lockpfeife Bescheid geben.
- Niemanden töten!

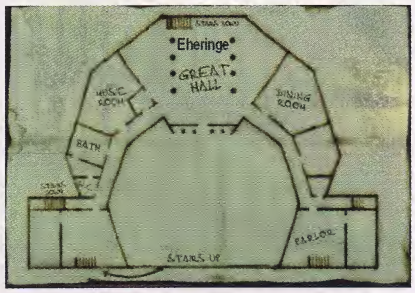
Lösung:

Sie beginnen im Garten vor Lady Rumfords Anwesen. Basso unterrichtet Sie über die Mission und verschwindet. Laufen Sie zunächst nach rechts vom großen Tor weg und dann zum Kellereingang. Unten durchsuchen Sie die Räumlichkeiten. Im hinteren Zimmer befindet sich an der Wand neben der linken Tür ein Schlüssel, der beide Türen öffnet. Gehen Sie durch die linke Tür (Keller) und folgen dem Gang bis zur Abbiegung

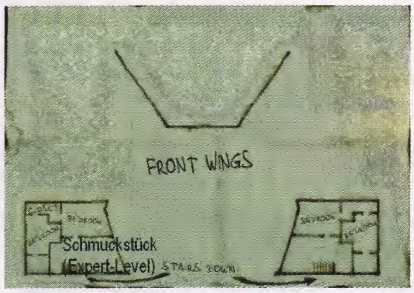


nach rechts. Dort sehen Sie eine Fackel, die

Sie mit einem Wasserpfeil löschen sollten. Laufen Sie dann den Gang weiter entlang bis zu dem Wächter. Mit einem Knüppel können Sie ihn kurzfristig außer Gefecht



setzen. Rennen Sie jetzt weiter und biegen im Lagerraum ab zur Küche. Hier müssen Sie sich vor einem Mitarbeiter des Hauses in Acht nehmen, der sofort nach Hilfe schreit, sobald er Sie sieht. Gehen Sie durch die Tür auf der westlichen Seite der Küche in einen Lagerraum. Von dort führt eine weitere Tür in den Flur – achten Sie hier auf die Wache! Der Knüppel leistet dabei wertvolle Dienste. Nun geht es weiter den Gang entlang und dann sofort nach rechts bis zu einer Tür,



hinter der Jenivere gefangen gehalten wird. Jetzt muss also Basso informiert werden. Laufen Sie den ganzen Weg zurück und aus dem Haus bis zu Ihrem Startpunkt. Benutzen Sie Ihre Trillerpfeife, woraufhin Basso aus seinem Versteck herauskommt und sofort zu der Zelle mit Jenivere rennt. Nachdem er sie befreit hat, müssen Sie nur noch das Geld einsammeln – im Keller gibts genug davon! Gehen Sie anschließend hinaus und beenden so die erste Mission.

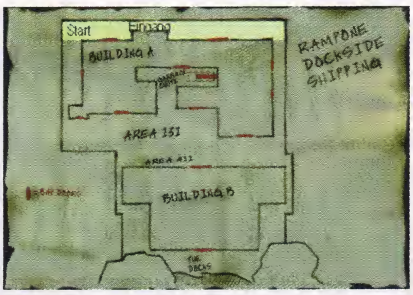
Mission 2 – verladen... und kassieren

Aufgaben:

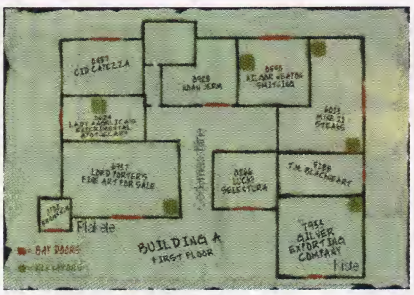
- Neuen Lieferschein suchen und auf Gilvers Kiste kleben.
- Gold im Wert von 650 sammeln.
- Keine Zivilisten töten.
- Nach erfolgreichem Abschluss der Mission zum Startpunkt zurücklaufen.

Lösung:

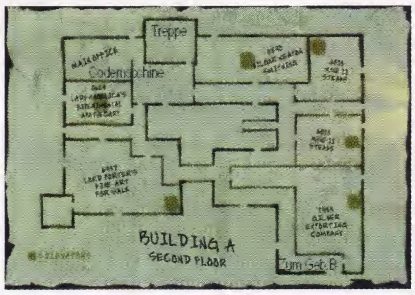
Sie starten diese Mission auf einigen Holzkisten. Laufen Sie nach unten und kümmern sich um die erste Wache. Dann müssen Sie mittels der Dietriche das Tor zum ersten Gebäude (gegenüber dem Haupttor) knacken.



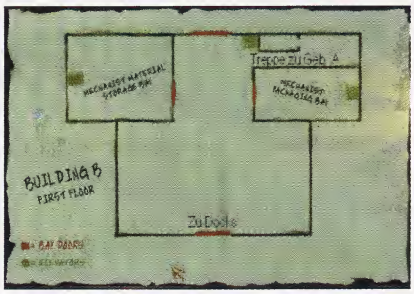
Dort wartet auch schon die nächste Wache, die Sie aber mit dem richtigen Timing ebenfalls außer Gefecht setzen können. Rennen Sie dann die Treppe zum ersten Stockwerk hoch und in den Raum auf der rechten Seite – nehmen Sie auf dem Weg noch den Schlüssel vom Tresen mit. Im verglasten



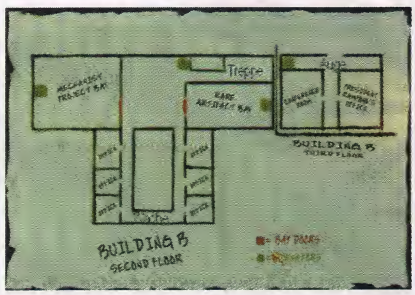
Raum befinden sich sehr viele Knöpfe und eine Notiz, die Ihnen das System erklärt: Auf dem gesamten Gelände sind Lagerräume, die einen 4-stelligen Code beinhalten. Sie müssen den Code in die Konsole eingeben, daraufhin wird eine Tür geöffnet. Nun sollten Sie nach unten in den Hof laufen und



langsam alle Wachen ausschalten – es sind wirklich sehr viele. Unten befindet sich ein Häuschen mit der Maschine zum Öffnen der Lagerräume. Machen Sie zuerst Gilvers Lagerraum (Code 7933) auf und gehen dorthin. Dieser liegt im ersten Gebäude, ziemlich im Südosten. In dem Büro werden Sie einige nützliche Hinweise über den Aufenthaltsort der Plakette für Gilvers Kiste finden. Laufen Sie danach zurück zu dem Häuschen und geben folgenden Code ein: 7732.
Nun geht es zur südwestlichsten



Ecke. Dort befindet sich die Plakette – setzen Sie diese auf Gilvers Ladung. Jetzt müssen Sie nur noch das Gold aus den anderen Lagerräumen einsammeln. Welcher Zahlen-



code zu welchem Raum gehört, können Sie der Karte entnehmen. Sind Sie fertig mit der Schatzsuche, gehen Sie zum Anfangspunkt dieser Mission zurück.

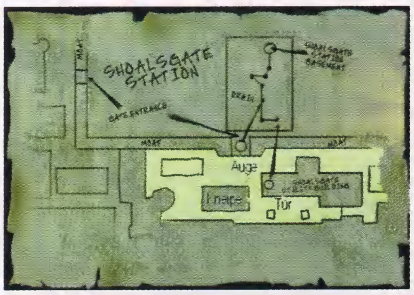
Mission 3 – Verleumdung

Aufgaben:

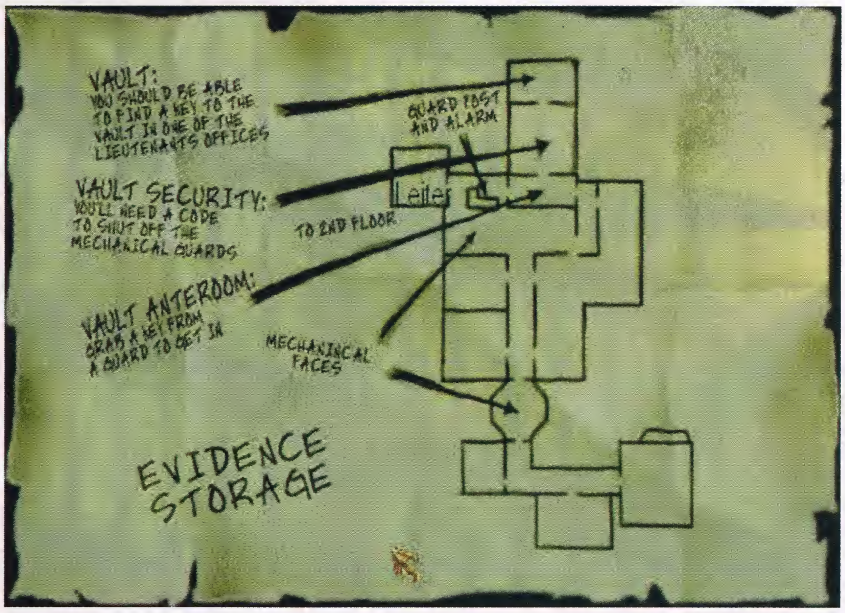
- Hagen muss in eine Falle tappen. Es dürfen kaum Wachen außer Gefecht gesetzt werden.
- Um Hagen reinzulegen, muss zuerst ein Beweismittel gefunden werden.
- Das Beweismittel muss im Tresorraum (3. Stock) hinterlegt werden.
- Geldkassette aus dem Tresorraum stehlen und in Hagens Büro legen.
- Alarm darf nicht ausgelöst werden.
- Gebäude verlassen.

Lösung:

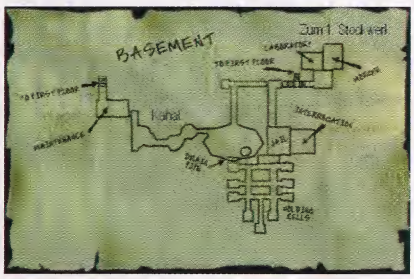
Am Anfang dieser Mission sollten Sie bei dem Haus gleich auf der rechten Seite bleiben. Das Schloss lässt sich ohne weitere Probleme mit einem Dietrich knacken. Im Gebäude müssen Sie auf der linken Seite den Schalter betätigen. Dadurch öffnet sich ein Durchgang und Sie erreichen die Kanalisation. Schwimmen Sie so lange, bis Sie in einer unterirdischen Höhle ankommen. Beim Schwimmen sollten Sie unbedingt auf Ihren Sauerstoffgehalt achten! Steigen Sie nun aus dem Wasser und gehen nach Westen. Sie könnten hier auch den zweiten Weg be-



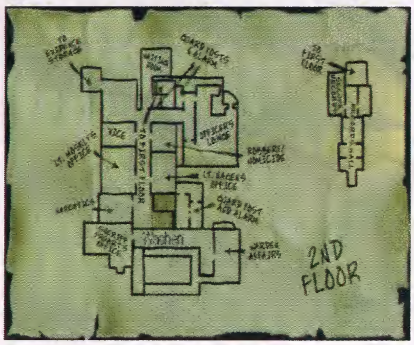
nutzen, nur führt Sie dieser ins Gefängnis und Leichenschauhaus – dort gibt es einiges an Gold. Laufen Sie weiter über die Planken bis zu einer Sackgasse. Bewegen Sie dort die Fackelhalterung, damit sich eine Tür öffnet. Gehen Sie durch und folgen dem Gang nach oben. Hier sollten Sie sofort durch die



erste Tür auf der rechten Seite laufen. Schleichen Sie vorsichtig, denn dort findet in einem Raum ein Gespräch zwischen einer Frau und einem Mann statt. Öffnen Sie die nächste Tür, Sie sehen eine Konsole mit zwei Schaltern – schalten Sie beide aus (Alarm/Haupttor). Nun sollten Sie vorsichtig zurückgehen und in den „Anfangsflur" dieser Etage laufen. Löschen Sie die Fackel vor Ihnen mit einem Wasserpfeil und gehen geradeaus weiter bis zum Speisesaal. Hier ist ein Lift, den Sie auf jeden Fall benutzen sollten. Mit diesem landen Sie im zweiten Stockwerk. Schalten Sie sofort in der Offi-



ziersmesse das Licht aus und laufen zum Ausgang. Wenn Sie dort um die Ecke schauen, sehen Sie eine Wache mit einem Schlüssel, den Sie klauen! Rennen Sie nun zurück zum Lift und fahren zurück nach unten. Nun geht es über den Speisesaal wieder nach unten und dann in den Hof. Von dort gehen Sie weiter nach Westen zu der Doppeltür und lauschen auf die Schritte der Wache. Hat sie sich entfernt, öffnen Sie die Tür

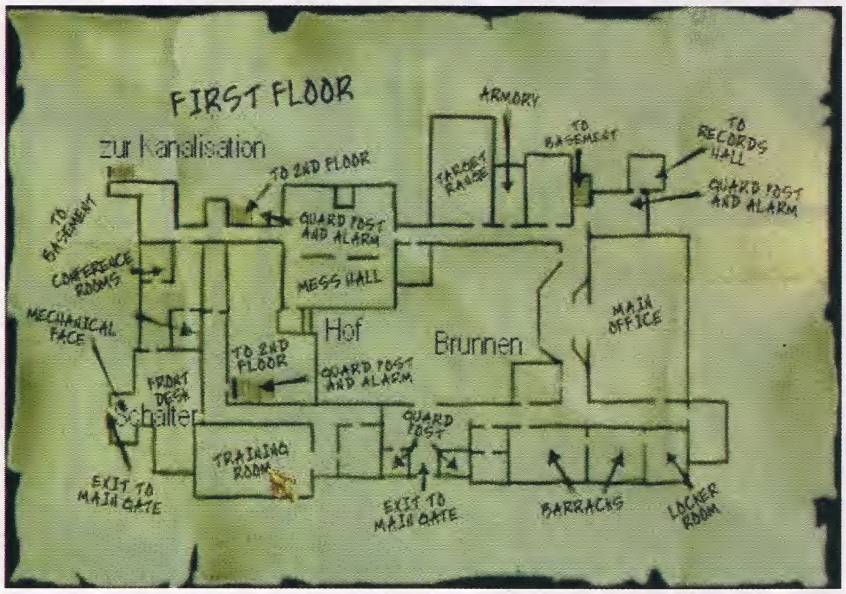


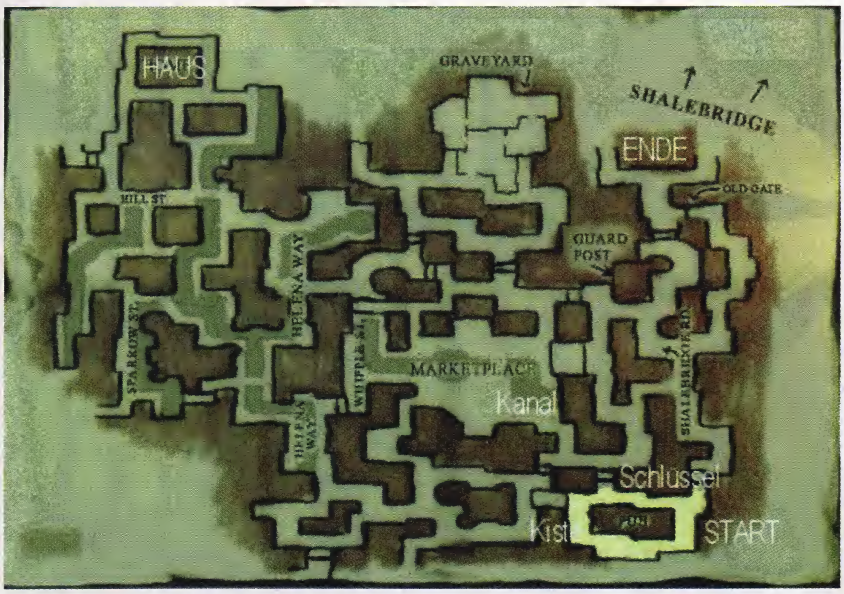
und laufen durch die erste Tür auf der linken Seite, eilen zu der nächsten Tür und beobachten die sich entfernende Wache. Rennen Sie danach in den hinteren Bereich von dem Saal mit Balkon. Hier befindet sich ein Seilpfeil, den Sie im großen Raum gleich an der Decke ausprobieren können. Zuvor aber sollten Sie die Fackelhalterung betätigen, die einen Geheimgang öffnet. Klettern Sie nach oben und gehen durch den nun freien Durchgang. Im nächsten Raum müssen Sie an dem Hebel von der Uhr ziehen, wodurch ein weiterer Gang aufgeht. Dieser führt Sie in Truarts Büro. Durchsuchen Sie alles und löschen das Feuer im Kamin. Machen Sie nun die Tür auf und beobachten vorerst die Wachen – im geeigneten Moment können Sie loslaufen. Befinden Sie sich vor Moselys Zimmer („M" über der Tür), öffnen Sie es mit einem Dietrich. Laufen Sie hinein und schließen hinter sich so schnell wie möglich die Tür. Untersuchen Sie hier ebenfalls alles und nehmen den silbernen Schlüssel an sich. Sind Sie mit diesem Zimmer fertig, können Sie das Zimmer von Hagen untersuchen („H" über der Tür). Das Zimmer liegt gegenüber von Moselys. Hier finden Sie das Beweisstück, welches für das Lösen der Mission unbedingt notwendig ist.
Nun geht es wieder zurück in den Hof – laufen Sie genauso, wie Sie hergekommen sind! Im Hof eilen Sie gleich nach Nordosten zum Zentralbüro. Dort schießen Sie einen Seilpfeil direkt neben den Luftschacht und klettern nach oben. Öffnen Sie den Schacht mit dem Hebel an der Seite und gehen hinein. Nach einiger Zeit erreichen Sie eine Leiter, die Sie erklimmen müssen. Sie stehen vor dem Beweismittellager. Öffnen Sie die Tür mit dem silbernen Schlüssel aus Moselys Büro und durchsuchen die Räumlichkeiten. Auf dem Tisch befindet sich ein Buch, das den Code zum Safe beinhaltet (4026). Nun zurück zu Truarts Büro, von wo Sie im Osten das Zimmer für „innere Angelegenheiten" erreichen. Durchstöbern Sie wieder alles und untersuchen die Bücher im Regal – ein Buch öffnet einen geheimen Durchgang. Laufen Sie die nächste Leiter nach oben und klauen der Wache im Flur den Schlüssel. Rennen Sie weiter nach Norden am mechanischen Auge vorbei bis zum Tresorraum. Machen Sie diesen mit dem Code (4026) auf und gehen weiter. Die nächste Tür wird mit dem Schlüssel aus Moselys Büro geöffnet. Nehmen Sie alle Gegenstände mit (Geldkassette) und hinterlassen das gefundene Beweisstück. Gehen Sie hinaus und schließen die Tür hinter sich.
Nun müssen Sie den ganzen Weg zurück zu Hagens Büro laufen, dort die Geldkassette hinterlegen und den Ort durch das Haupttor verlassen.

Mission 4 – Hinterhalt

Aufgaben:

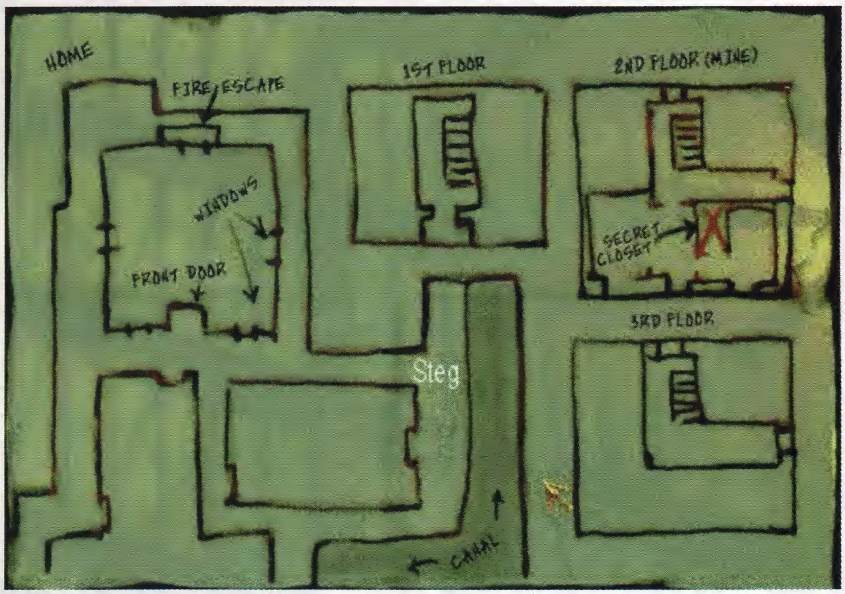
- Wohnung im Nordwesten erreichen.
- Torschlüssel aus einem Geheimfach Ihrer Wohnung herausholen.
- Nach Shalebridge im Nordosten der Stadt laufen.





Lösung:

Zu Beginn der Mission müssen Sie so schnell wie möglich die Treppe nach oben rennen und anschließend zurücklaufen, denn vor Ihnen befinden sich Wachen. Laufen Sie den nächsten Weg nach rechts bis zu einer Kiste. Springen Sie auf diese und weiter auf die Mauer – hier sind Sie einigermaßen sicher und sehen eine Tür, die Sie öffnen sollten. Eilen Sie den Flur bis zu der Öffnung in der Wand weiter und betreten den Balkon. Achten Sie auf die Wachen und gehen dann sofort nach Osten. Sie kommen zu einer Tür, gehen Sie hindurch. Laufen Sie anschließend die Treppe hinauf und knacken die Tür mit einem Dietrich. Danach müssen Sie im nächsten Raum einen Hebel betätigen und den Schlüssel an sich nehmen. Laufen Sie wieder nach unten und warten kurz vor dem Ausgang, bis die Wache verschwindet. Sodann geht es weiter nach Westen. Rennen Sie so lange, bis der Weg nach Norden führt. Bald sind Sie am Anfang des Marktplatzes und stehen vor einer Brücke. Hier sollten Sie ins Wasser springen und nach Westen weiterschwimmen. Etwas später geht es nach Norden zum Stadttor weiter. Löschen Sie vorerst die Fackeln. Falls die Wache Sie bemerkt haben sollte (und bei dieser Entfernung ist das sicher der Fall), springen Sie zurück ins Wasser. Schwimmen Sie anschließend im Kanal (der Weg hier ist leicht, eine genaue Beschreibung ist nicht notwendig) bis zu der Leiter weiter. Diese führt Sie in ein Haus, dort eilen Sie bis ganz nach oben. Sie finden einen Raum mit sehr vielen nützlichen Gegenständen, die ein Dieb immer gebrauchen kann. Schwimmen Sie anschließend im Kanal bis zu dem Steg weiter. Steigen Sie aus dem Wasser und löschen die Fackel. Im Westen liegt Garretts Wohnung, welche allerdings sehr gut bewacht ist. Sie müssen einen Weg ins Innere suchen: Rennen Sie nach Süden zum Lagerhaus und dort die Treppe hinauf, löschen die Fackel und springen in das Haus gegenüber – und somit in Garretts Wohnung.
Im Schlafzimmer müssen Sie den Kleiderschrank öffnen (Tür) und am Haken drehen. Ein Geheimfach erscheint, aus welchem Sie alle Gegenstände an sich nehmen sollten. Laufen Sie zum Fenster, springen hinaus auf die Straße und rennen, was das Zeug hält, denn die Wachen sind hinter Ihnen her. Da diese wasserscheu sind, sollten Sie ins kühle Nass springen und Richtung Marktplatz zurückschwimmen. Beim Tor angekommen steigen Sie aus dem Wasser und gehen nach Osten. Laufen Sie dann nach Norden, um letzten Endes bei einem Haus mit einer Leiter anzukommen. Klettern Sie hoch und laufen dann nach Süden weiter – die Wachen werden mit dem Prügel außer Gefecht gesetzt. Weiter geht es nach Westen, bis Sie in einer „Sackgasse" stehen, wo sich nur eine Doppeltür befindet. Dort dürfen Sie den Schlüssel einsetzen, den Sie am Anfang des Levels aus dem oberen Stockwerk herausgefischt haben. Nun folgt der schwierigste Abschnitt – benutzen Sie ab hier besser des Öfteren die Schnellspeicherfunktion!
Öffnen Sie die Tür und laufen nach Norden. Es lauern hier sehr viele Wachen, die Sie nacheinander ausschalten müssen. Sie kommen anschließend bei einem Gebäude an, wo Sie die Tür mit einem Dietrich öffnen müssen. Laufen Sie rauf und durch die Tür. Oben müssen Sie auf die Balustrade steigen und die Wachen beobachten. Wenn Sie genau hinsehen, können Sie im Hintergrund einen Torbogen mit Schatten entdecken – dort müssen Sie mit dem richtigen Timing hinrennen! Hier ist eine weitere Tür, die von Ihnen geknackt werden muss. Nachdem auch dies erledigt wurde, sollten Sie reingehen und jegliches Licht löschen. Schauen Sie aus dem Fenster nach Norden und beobachten die Wachen. Im richtigen Moment springen Sie auf die Straße, laufen nach Norden und anschließend nach Westen, womit die Mission erfüllt wäre.



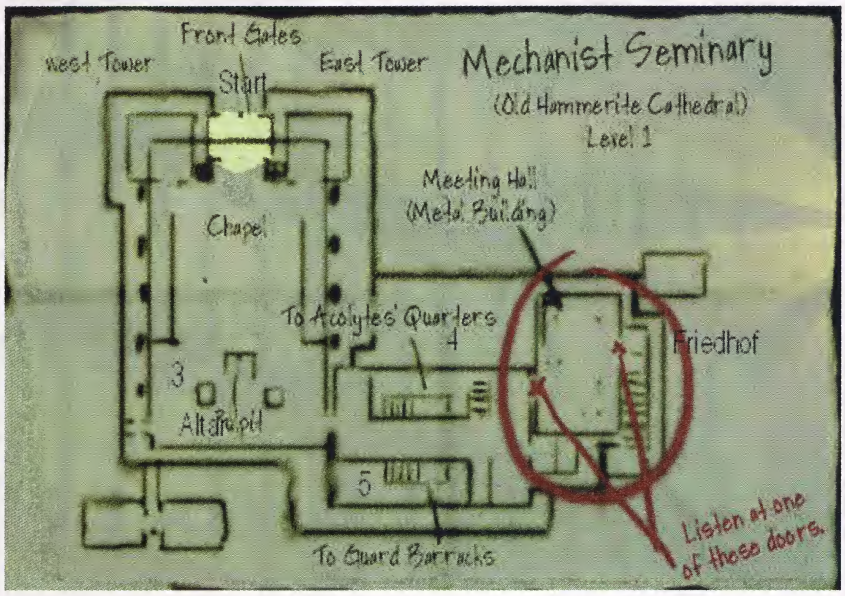
Mission 5 – Lauschangriff

Aufgaben:

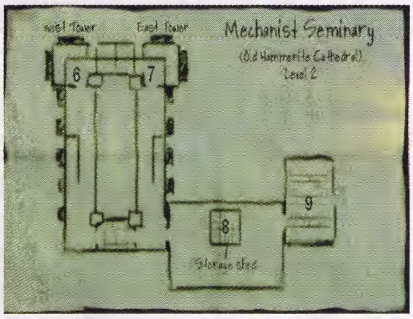
- Gespräch zwischen Karras und Truart belauschen.
- Herausfinden, wo sich der Schließfachschlüssel befindet, diesen stehlen, Wachsabdruck anfertigen und den Schlüssel an seinen Platz zurücklegen.
- Gold im Wert von 800 stehlen.
- Entkommen.

Lösung:

Laufen Sie links um das Gebäude bis zu dem Torbogen. Eilen Sie nun in das Gebäude hinein und dann sofort wieder hinaus – Sie stehen auf einem Friedhof. Hier sehen Sie eine Treppe, rennen Sie nach oben und lauschen dem Gespräch. Dabei erfahren Sie den Aufbewahrungsort des Schlüssels.
Nach dieser wertvollen Information laufen Sie die Treppe runter, sofort nach rechts und schließlich durch die erste rechte Tür – Sie befinden sich im Gebäude. Von hier aus gehen Sie in den Keller, wo Sie einen Wachsabdruck vom Schlüssel anfertigen können. Nun geht es darum, den Schlüssel zu finden. Die

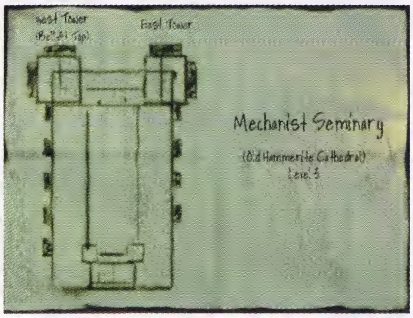


möglichen Fundstellen können Sie der Karte entnehmen:

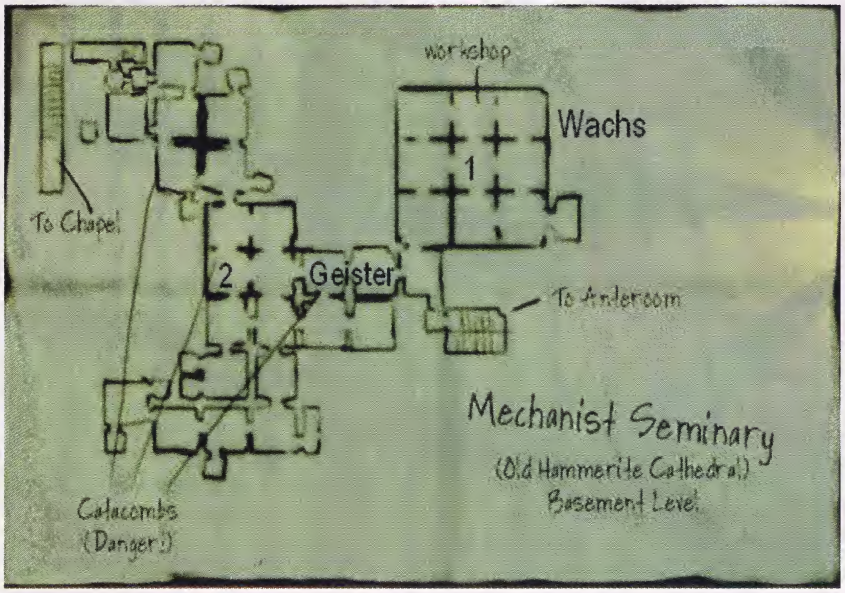


1) Keller – Werkstatt
2) Keller – Katakomben
3) 1. Stock – hinter der Kanzel im Schrank
4) 1. Stock – Altdiener
5) 1. Stock – Wachbarracken
6) Obergeschoss – westlicher Turm
7) Obergeschoss – östlicher Turm
8) Obergeschoss – Schuppen
9) Obergeschoss – Zimmer

Sie sollten auf jeden Fall alle Orte besuchen, denn überall finden Sie viel Gold. Benutzen Sie am besten die Karte und achten



immer auf die Wachen. Haben Sie den Schlüssel gefunden, müssen Sie nur noch in den Keller gehen und in einem Raum hinter der Werkstatt die Wachsmaschine benutzen: Schlüssel aufs Wachs drücken und dann mit der Spachtel herausschneiden. Bringen Sie anschließend den Schlüssel dorthin zurück, wo Sie ihn gefunden haben und laufen wieder zum Startpunkt des Levels – das wars!



Mission 6 – Städtische Spar- und Kreditanstalt

Aufgaben:

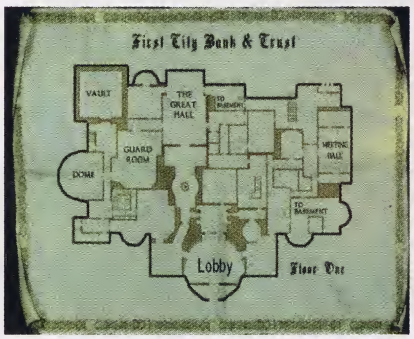
- In die Bank einbrechen.
- Herausfinden, in welcher Box der Registerhalle sich die Aufzeichnung befindet, die von Ihnen gestohlen werden muss.
- Aus der Schatzkammer die Aufzeichnung stehlen und das Gebäude verlassen.

Lösung:

Laufen Sie nach Osten, wo sich drei Wachen bewegen. Sie können diese „im Lauf" nacheinander mit einem Knüppel außer Gefecht setzen. Am Ende des Pfades stehen Sie vor einem verschlossenen Eingang zum Keller, der mit einem Dietrich geöffnet werden kann. Im Keller eilen Sie vorerst nach unten und folgen dem Weg bis zum großen Lagerraum (viele Kisten). Laufen Sie von dort aus weiter nach Osten, Süden, Westen, Norden, Westen, Süden und schließlich wieder nach Westen. Auf diesem Weg werden Sie ein paar kleine Roboter treffen, die Ihnen aber nichts antun.

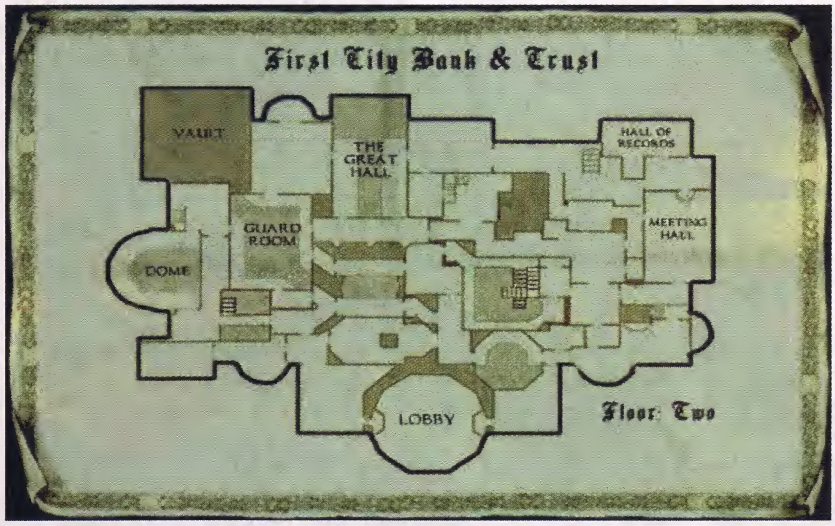
Info Roboter: Die Roboter können leider nicht so leicht zerstört werden. Am besten eignen sich hier Minen. Sie können die Roboter auch aus dem Weg räumen, indem Sie mit einem Wasserpfeil auf ihren „Hintern" feuern (das rote Licht).

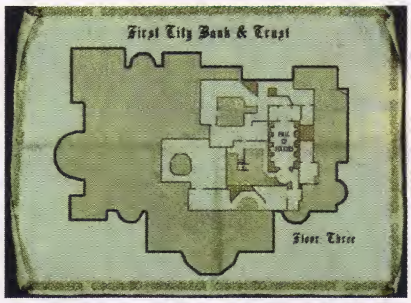
Später kommen Sie in einen Raum mit Wache und Selbstschussanlage. Auf der rechten Seite sehen Sie eine Gittertür, die von einem „Auge" überwacht wird. Um die Tür zu öffnen, müssen Sie ohne vom Auge erfasst zu werden den dort befindlichen Schalter betätigen, zurücklaufen, an-



schließend noch mal kurz warten und im richtigen Moment in den Raum hineinrennen. Hier entdecken Sie eine Schalttafel, bei der Sie alle Schalter betätigen müssen. Jetzt wieder zurück zum Anfangsraum (Kellereingang), wo Sie den zweiten Eingang benutzen. Laufen Sie die Leiter nach oben und schalten in dem Raum sofort das Licht aus! Warten Sie, bis die Wache weg ist und schießen mit einem Feuerpfeil auf das Auge.

Vorsicht! Das Auge darf das Licht des Feuers nicht sehen, da ansonsten Alarm ausgelöst wird.





Öffnen Sie sodann die Tür im nördlichen Teil des Raumes und laufen nach Norden, bis Sie auf zwei Wächter treffen, die sich unterhalten. Wenn die Wachen wieder ihren Dienst aufgenommen haben, laufen Sie weiter in die Versammlungshalle (Gold) und vernichten den Robot-Wächter. Weiter geht es nach Westen und dort die Treppe nach oben (Achtung, Wachen!). Oben führt Sie der Weg nach Osten in die Registerhalle, die ebenfalls von einem Auge überwacht wird. Seien Sie also vorsichtig und gehen nach dem bekannten Prinzip vor. In der Schatzkammer müssen Sie die Rampe nach oben laufen und die Aufzeichnung an sich nehmen.

Nun müssen Sie nach Westen laufen, bis Sie auf einen einzelnen Wachmann treffen, der einen silbernen Schlüssel bei sich trägt – benutzen Sie wieder Ihren Prügel, um das Problem zu lösen. Eilen Sie danach einfach weiter nach Westen und Süden, dann nach Osten und Norden bis zu einer Treppe, die Sie nach oben bringt. Hier geht es nach Osten weiter und durch die Statuen-Galerie (Vorsicht! Fallen!). Anschließend müssen Sie nach Westen weitergehen, an der Galerie vorbei. Bald erreichen Sie eine Doppeltür, die geknackt werden muss. Lesen Sie den dort liegenden Brief und betätigen den Schalter, der die „Augen" in der Lobby deaktiviert. Nun geht es nach ganz unten bis zur Lobby – hier wird es ziemlich gefährlich, speichern Sie daher! Falls Ihnen ein paar Roboter über den Weg laufen, setzen Sie diese einfach mit Minen außer Gefecht. Öffnen Sie die Tür zur Bank, falls Sie schnell die Flucht ergreifen müssen. Bewegen Sie sich anschließend weiter nach Westen/Norden Richtung Schatzkammer und achten besonders auf die mechanischen „Augen". Beim Safe müssen Sie Moospfeile benutzen, um keine unnötige Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Sind Sie dann endlich im Safe angekommen, fahren Sie mit dem Aufzug nach oben und klettern die Leiter empor. Jetzt geht es weiter nach Norden und Westen. Öffnen Sie das Schließfach, welches sich im Nordwesten befindet und laufen aus dem Kreditinstitut hinaus – mit der Aufzeichnung, versteht sich!

Dieses war nur der erste Streich, doch der nächste folgt fast gleich...

Age of Empires	DV	42,90	Freespace 2	DV	72,90
Age of Empires 2	DV	78,90	Fritz 6.0	DV	81,90
- Age of Avalon	DV	26,90	Frontierland *	DV	76,90
- Khan	DV	26,90	Gabriel Knight 3	DV	71,90
Age of Wonders	DV	75,90	Giants *	DV	72,90
Alpha Cent. Alien Crossf.	DV	34,90	Gothic *		i.V.
Anno 1503 *	DV	i.V.	Grand Prix 3 *	DV	78,90
Anno 1602 Königsed.	DV	59,90	Grand Prix Evolution *	DV	62,90
Anstoss 3	DV	84,90	Grand Prix World	DV	66,90
Anstoss Action *	DV	59,90	Grand Theft Auto 2	DV	75,90
Arcatera *	DV	78,90	Ground Control *	DV	79,90
Aztec *	DV	76,90	Gunship *	DV	74,90
8-17 Flying Fortress 2 *	DV	74,90	Halflife		
817 Mighty Eight *	DV	74,90	- Game o.t.year Edition	DV	54,90
Baldurs Gate Die Saga	DV	45,90	- Generatian Pack	DV	69,90
- Legenden d. Schwertk.	DV	32,90	- Opposing Force	DV	41,90
Baldurs Gate 2 *	DV	79,90	- Gunman *	DV	i.V.
Baphomets Fluch 3 *		i.V.	- Halftime	DV	24,90
Battlezone 2	DV	75,90	Halflife -Team Fortress 2 *		DVi.V.
Big Brother -The Game *	DV	32,90	Heavy Metal FAKK 2 *		i.V.
Block & White *		i.V.	Heroes af M+M 3 Pack	DV	78,90
Blade *	DV	72,90	- Armageddon's Blade	DA	54,90
C+C 3: Tiberion Sun	DV	86,90	Hidden & Dangerous	DV	29,,90
C+C 3 & Firestorm	DV	109,90	- off. AddOn	DV	37,90
C+C 3: Firestorm	DV	32,90	Homeworld	DV	73,90
C+C 3: Renegade *		i.V.	Honda Motocross GP	DV	72,90
Catan -Die erste Insel	DV	72,90	Imperium Galactica 2	DV	76,90
Caton -Mission *	DV	33,90	Indiana Jones 5	DV	74,90
Calin McRae Rally 2 *	DV	i.V.	Käfer Total!	DV	62,90
Commandos 2 *	DV	i.V.	KISS Psycho Circus *	DV	i.V.
Croc 2 *	DV	77,90	Lemmings Revolution *	DV	66,90
Daikatono *	DV	78,90	Links LS 2000	DV	83,90
Dark Project 2	DV	84,90	Loose Cannon *		i.V.
Dark Reign 2 *	DV	75,90	Majesty	DV	74,90
Delta Force 2	DA	74,90	MDK 2 *	DV	72,90
Demonworld 2 *	DV	i.V.	Messiah	DV	72,90
Der Industriegigant 2 *	DV	89,90	Metal Fatigue *	DV	82,90
Der Klamanager	DV	34,90	Might & Magic Mill.Ed.	DV	78,90
Der Patrizier 2 *	DV	81,90	Might + Magic 7	DV	75,90
Der Verkehrsgigant	DV	76,90	Might + Magic 8 *	DV	i.V.
Deus Ex *	DV	i.V.	Motocross Madness 2 *	DV	68,90
Devil Inside	DV	79,90	Nascar 3	DA	49,90
Diablo 2 *	DV	78,90	NBA Live 2000	DV	72,90
D.Roche d.Sumpfhühner	DV	28,90	Need for Speed 4	DV	75,90
Die Siedler 3 Gold Ed.	DV	84,90	Need for Sp.-Matar City*	DV	74,90
Dino Crisis *	DV	74,90	Need for Sp.-Porsche	DV	75,90
Dracula Resurrection	DV	75,90	NHL 2000	DV	74,90
DSF Fussballmon.2000 *	DV	49,90	No one lives forever *		i.V.
Duke o.Hazzard Racing *	DV	78,90	Nox	DV	75,90
Dungeon Keeper 2	DV	82,90	Panzer General 4	DV	76,90
Earth 2150	DV	72,90	Phoroo	DV	78,90
Enemy Engaged	DV	72,90	Planescape Torment	DV	72,90
Enforce *	DV	i.V.	Player Manager 2000 *	DV	71,90
Euro 2000 *	DV	83,90	Police Quest SWAT 3	DV	72,90
Evolvo *	DV	77,90	Pro Pinball Fantastic J.	DV	61,90
F/A-18 (Jane's)	DV	72,90	Rollymasters	DV	76,90
F1 Manager *	DV	77,90	Raymon 2	DV	73,90
F1 World GP 99 *	DV	84,90	Republic *	DV	72,90
Fifa 2000	DV	81,90	Rogue Spear	DV	75,90
Final Fantasy 8	DV	81,90	- Urban Operation *	DV	38,90
Flight Sim. 2000 Prof.	DV	129,90	Rollcage -Stage 2 *	DA	41,90
Flughafen Manager	DV	62,90	Roller Coaster Tycoon	DV	55,90
Formel 1 '2000	DV	83,90	- Added Attractions	DV	41,90

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

Tel. 09674-1279

OKAY SOFT Spiele Versand

92557 Weiding Am Graben 2 09674-1279 Fax -1294 news -8405 info@okaysoft.de

LOW BUDGET

Age of Empires	42,90
Airline Tycoon Doublepack	28,90
Alpha Centauri	32,90
Baphomets Fluch	15,90
Baphomets Fluch 2	21,90
Bläng 2	42,90
Blade Runner	29,90
C+C 2 -Megabox	63,90
C64-Spielesammlung	14,90
Colin McRae Rally	29,90
Commandos Directors Cut	42,90
Dark Project GOLD	43,90
Delta Force	33,90
Diablo Doublepack	39,90
Diablo Hellfire	25,90
Die Siedler 2 Gold Edition	27,90
Drakan	42,90
Dune 2000	32,90
European Air War	29,90
Fallout 2	39,90
Grim Fandango	42,90
Heretic 2	26,90
Hidden & Dangerous	29,90
Jagged Alliance 2	36,90
Jedi Knight + Mission	42,90
Knights and Merchants	32,90
Lands of Lore 2 *	35,90
Legendäre Asse	39,90
Mechwarrior 3	29,90
Monkey Island 3	42,90
Monkey Island Special	27,90
Need for Speed 3	32,90
Nice 2 Doublepack	36,90
Outlaws	29,90
Privateer 2: The Darkening	29,90
Pro Pinball -Big Race USA	27,90
Railroad Tycoon 2 Pack	41,90
Resident Evil 1	27,90
Revolt	28,90
Silent Service 2	12,90
Silver	35,90

TOP TITEL

Baldurs Gate 2 *	79,90
C & C Feuersturm	32,90
C & C Firestorm	33,90
Devil Inside	79,90
Die Sims	74,90
Dino Crisis *	74,90
Diablo 2 *	78,90
Formel 1 '2000	83,90
Gunship US	109,90
Imp. Galactica 2	76,90
MDK 2 *	72,90
Metal Fatigue *	82,90
N.f.Speed Porsche	75,90
Shogun *	72,90
Simon 3D *	74,90
Starlancer *	87,90
Star Trek Vojager*	75,90
- New Worlds *	72,90
SW Force Command.	74,90
Ultima 9	76,90

versandkostenfrei ab DM 199.- Lieferwert, auch Hardware

Vorauskasse 5.98

PlayStation 245.-

Fear Effect	84,90
Gran Tourismo 2	83,90
Resident Evil 3 DV	95,90
Resident Evil 3 EV	99,90
- Survivor	95,90
Syphon Filter 2	83,90

DreamCast 499.-

Crazy Taxi	92,90
House o.t. Dead 2	82,90
Resident Evil Code Veronica	i.V.

LOW BUDGET

Sim Copter	12,90
Star Trek Birth o.Federat.	29,90
Star Wars: Dunkle Bed.	42,90
Star Wars: Racer	42,90
Starcraft	39,90
Starsiege Universe	39,90
Tomb Raider 3 -Dir. Cut	42,90
Tomb Raider 4	48,90
Turok 2	28,90
Ultima Online Second Age	42,90
Unreal	29,90
Unreal -Return to Na Pali	29,90
Warzone 2100	31,90
Wet -The Sexy Empire	39,90
Wet Attack	46,90
Wing Commander Prophecy	33,90
X-Beyond the Frontier	43,90

Hardware

Gravis Gamepad Pro	33,90
Sidewinder Gamep. Pro	75,90
Sidewinder FFB Wheel	249,90
Saitek Cyborg 3D USB St.	86,90
Intelli Mouse Explorer	109,90
Intell Mouse Optical	85,90
CD - Rohlinge ab	1,99

Bleem! 69.90 PlayStation Emulator

ADDY Lernsoftware je	74,90
D-Info 2000 & Route	38,90
Klick Tel. 2000	24,90
Legoland	78,90
Norton Antivirus 6.0	83,90
- Internet Security	119,90

Sammlungen

Game Gallery Millenium	44,90
Gold Games 4	52,90
Larry's Collection	38,90
Lucas Arts 10 Adventure	35,90
Play The Games 1	39,90
Play The Games 2	64,90

Mo-Do. 8-18:30 Uhr, Fr.-17:15, Samstag 9-13:00 Nachnahme 9,98 +3 Zkg.; Vorauskasse 5,98 Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft

Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Termine, Hintergrundstorys..: OKAYSOFT.DE

bei Internet-Bestellungen mit gültiger eMail-Adresse: EINGANGS & VERSAND-BESTATIGUNG eMail Info-Service bei Terminverschiebungen

Versand im Sicherheitskarton - Stammkunden können gegen Rechnung beliefert werden - SERVICE SEIT 1989 - Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info, Vorbestellungen ändern: kein Problem.

RTL Skispringen 2000	DV	49,90	System Shock 2	DV	74,90
Shadow Watch *	DV	82,90	Tachyon *	DA	75,90
Shogun *	DV	72,90	Techno Mage *	DV	75,90
Silent Hunter 2 *	DV	76,90	Thondor	DV	69,90
Simon the Sorcerer 3D *	DV	74,90	The longest Journey	DV	72,90
Soldier of Fortune	DV	75,90	The Sims	DV	74,90
Soulbringer *	DV	75,90	Theme Park World	DV	79,90
Star Trek: Armada	DV	75,90	Theocracy	DV	78,90
- Klingon Academy *	DV	i.V.	Tiger Woods PGA 2000 *	DV	77,90
- New Worlds *	DV	72,90	Turrican 3D *	DV	i.V.
- Secret o.Vulcan Fury *		i.V.	Tzar	DV	76,90
- Starship Creator	DA	43,90	UEFA Manager 2000 *	DV	75,90
- Voyager *	DV	75,90	Ultima 9 -Ascension	DV	76,90
Star Wars			Ultimo Onl.Renoissance *	DV	34,90
- Force Commander	DV	74,90	Ultima World Edition	DV	78,90
- Obi-Won *	DV	i.V.	USAF Jets	DV	72,90
Starcraft -Broodwar	DV	36,90	V-Rally 2 *	DV	62,90
Starcraft -ScamCroft	DV	26,90	Vampire *	DV	82,90
Starlancer *	DV	87,90	Warcraft 2 Bottle.net Ed.	DV	39,90
Starlancer *	DV	87,90	Warcraft 3 *	DV	i.V.
Star Trek Vojager*	DV	75,90	Wheel of Time	DV	76,90
- New Worlds *	DV	72,90	Wild Wild West	DV	68,90
SW Force Command.	DV	74,90	Wizordry 8 *		i.V.
Ultima 9	DV	76,90	Worms: Armageddon	DV	52,90
Superbike 2000	DV	75,90	You don't know Jock 3 *	DV	77,90
Swing Plus	DA	39,90			

IMPORTE: US- & ENGLISCH

SOF Soldier of Fortune uncut 84.90

			Links LS 10 Course Coll.	US	52,90
			Max Payne *	EV	i.V.
			MDK 2 *	EV	i.V.
			Mechcommander Gold	EV	49,90
			Mechwarrior 3 -AddOn	US	63,90
			Messiah	EV	79,90
			Messiah	US	89,90
			Might & Magic 8	EV	81,90
			NHL 2000	US	98,90
			Nacturne	US	84,90
			Nax	EV	89,90
			Oni *	US	i.V.
			Planescape Torment	US	89,90
Amen *	EV	i.V.	Police Quest SWAT 3	EV	73,90
Asherons Call	US	129,90	Police Quest SWAT 3	US	86,90
C+C 3: Firestorm	EV	33,90	Prey *	EV	i.V.
Championship Man.2000	EV	79,90	Resident Evil 3 *	EV	i.V.
Codenome Eagle	EV	68,90	Rogue Speor	EV	79,90
Daikotono *	EV	82,90	- Urbon Operation	EV	58,90
Dark Project 2	EV	92,90	Soldier of Fortune	EV	84,90
Deus Ex *	EV	i.V.	Star Trek: Armodo	EV	92,90
Diablo 2 *	EV	i.V.	Star Trek: Voyager *	EV	i.V.
- Collectors Edition *	EV	i.V.	Star Wars: Force Comm.	EV	92,90
Die Hard Trilogy 2	US	89,90	Starcraft Battlechest	US	95,90
Duke Nukem Forever *	EV	79,90	Sudden Strike *	EV	87,90
Everquest	US	119,90	System Shock 2	EV	79,90
- The Ruins of Kunork *		73,90	The Sims	EV	79,90
F/A-18 (Jane's)	EV	81,90	The Sims	US	125,90
Fallout Doublepack	US	81,90	Triple Play Baseb. 2000	US	82,90
Final Fantasy 8	EV	89,90	Ultima 9	US	129,90
Giants *	EV	i.V.	Ultima 9 Dragan Edition	US	185,90
Gunship *	US	109,90	Unreal -Tournament	EV	68,90
Half-Life Opposing Force	EV	42,90	Unreal -Tournament	US	79,90
Halflife Team Fortress 2*	EV	i.V.	Unreal Doublepack	EV	55,90
Holo *	US	i.V.	Vampire *	EV	i.V.
Heroes of M+M 3			WCW Nitro	EV	59,90
- Shadows of Death	US	112,90	Wheel of Time	EV	79,90
KISS Psycho Circus *	EV	i.V.	Wheel of Time	US	85,90

DARK PROJECT II DV 84.90 EV 92.90

Messiah DV 72.90 EV 79.90

Daikatana EV 82.90 DV 78.90

VAMPIRE

Sudden Strike * DV 82.90

DV 86.90 EV 87.90

Starlancer * DV 74.90 US 109.90

GUNSHIP!

STAR TREK ARMADA Star Trek Armada DV 75.90

Black & White GRANDprix DV 78.90

Deus Ex

HALF-LIFE - Generation Pack DV 69.90

Team Fortress 2 i.V. Vorbestellung angebracht

RESIDENT EVIL 3

PREY, AMEN ? Loose Cannon MAX PAYNE Duke Nukem Forever 79.90

Tipps & Strategien

Final Fantasy 8

Da eine Komplettlösung dank der völlig linearen Storyline überflüssig ist, hier statt dessen einige wertvolle Tips zu kniffligen Situationen.

Allgemeines
Im Gegensatz zu „Final Fantasy 7" ist es nicht notwendig, seine Einheiten gleichmäßig hochzupowern, da die Gegner bei niedrigen Erfahrungswerten entsprechend schwächer sind. Besonders effektiv ist daher folgende Variante: Halten Sie einen erfahrenen Charakter (vorzugsweise Irvine) im gelben Bereich. Sorgen Sie mit den anderen Charakteren lediglich dafür, dass er nicht stirbt bzw. sofort wiederbelebt wird, während er seinen zufallsbestimmten Spezialangriff ausführt. Sollte dieser im Kampf einmal nicht anwählbar sein, drücken Sie einfach so oft die „Charakter wechseln"-Taste, bis die Technik verfügbar wird. Speziell zu Beginn des Spiels ist es jedoch dennoch von Nutzen, möglichst viele Zaubersprüche von den Gegnern zu ziehen, da Waffenangriffe noch nicht so effektiv und viele Monster anfällig gegen bestimmte Elemente sind. Später werden die Sprüche hauptsächlich dazu benutzt, Eigenschaften zu erhöhen, daher sollten immer jeweils 100 der mächtigsten Sprüche (Tornado, Erzengel) bereitstehen.

Vasenteile in Winhill
Die Vasenteile für den Besitzer der Villa finden Sie
1. in der Rüstung im selben Raum
2. im Blumentopf im Haus der alten Dame
3. an der Chocobo-Kreuzung (Chicobo treten)
4. in Raines ehemaligem Haus.

Reden Sie mit der neuen Besitzerin und betrachten Sie danach im Erdgeschoss die Blumen. Untersuchen Sie dann die Theke neben der Katze.

Kampf gegen Omega Weapon
Falls Sie tatsächlich den (optionalen) Kampf gegen das mit Abstand schwerste Monster des Spiels wagen wollen, stellen Sie in Artemisias Schloss (letzte CD) den Kampftrupp zum Party-Umschaltpunkt im Innenhof. Ziehen Sie mit der anderen Mannschaft am Glockenseil in der rechten Halle und laufen Sie sofort zum Umschaltpunkt. Betreten Sie nun mit dem ersten Team die Kapelle. Viel Glück!

Guardian Forces	Aufenthaltsort	Besonderes
Quezacotl	Balamb Garden, im Klassenzimmer	Element Donner
Shiva	Balamb Garden, im Klassenzimmer	Element Eis
Ifrit	Balamb, Feuergrotte (SEED-Prüfung)	Element Feuer
Siren	Dollet Sendeturm, von Endgegner ziehen	verursacht Schweigen
Diabolos	Lampe (von Cid erhalten) benutzen	Abspeichern ratsam
Brothers	Galbadia, Grab des unbekannten Königs	Element Erde
Carbuncle	Deling City, von Endgegnern ziehen	zaubert Reflek auf Party
Leviathan	Balamb Garden, Untergeschoss, von Norg ziehen	Element Wasser
Pandemona	Balamb Stadt, von Fu-Jin ziehen	Element Wind
Odin	Centra Ruinen, oberstes Turmgeschoss	wegen Zeitlimit möglichst "Gegner 0%"-Ability verwenden; erscheint zufallsgesteuert vor Kämpfen
Tombery	Centra Ruinen	ca. 20 Tomberies müssen erledigt werden (am besten mit Irvines Spezialtechnik), bevor ihr König erscheint
Boko	beliebiger Chocobo-Wald	zum Aufrufen Gizar-Kraut verwenden
Phönix	Trabia, Schumi-Dorf	zum Aufrufen einmal Phönix-Feder benutzen; danach erscheint er zufallsgesteuert, solange Federn vorhanden sind
Cerberus	Galbadia Garden bei Angriff	zaubert Doppel und Tripel auf Party
Alexander	Galbadia Garden, von Edea ziehen	Element Holy
Kaktor	Kaktor-Insel, erscheinender Kaktus	Vorsicht, harter Kampf!
Bahamut	Forschungsinsel, Lichtsäule	nach zwei richtigen Antworten die unsichtbare Antwort auswählen
Eden	Forschungsinsel, im untersten Stockwerk von Ultima Weapon ziehen	Vorsicht, harter Kampf!
Doomtrain	Tears Point, Ring des Salomon	der Ring lässt sich nur benutzen, wenn sich zusätzlich 6 Eisenrohre (aus Kämpfen gegen Wendigo), 6 Morbol-Fühler (aus Kämpfen gegen Morbol) und 6 Mega-Pillen-2 (Ability Medizin-Wandler) im Inventory befinden

Tricks & Cheats

Civilization – Call to Power

Wer schon immer mal über unbegrenztes Gold verfügen wollte, muss in der Datei **script.slc** im Verzeichnis „ctp_data\default\gamedata\" die folgenden Zeilen direkt am Ende eintragen – damit geht einem das Gold nie aus:

```
trigger 'DOR_T_Give_Gold' when (IsHumanPlayer(g.player) && (player.1.gold<=200000))
{
AddGold(g.player,1000000);
}
```

Nicht vergessen: Vorher Backup machen!

Dark Project 2 – The Metal Age

Und weiter gehts im Diebesland:

Startkapital erhöhen:
In der Datei „dark.cfg" fügen wir die Zeile **cash_bonus X** ein, wobei X die Menge des Startkapital bedeutet.

Levelsprung:
Im Spiel drücken wir „Strg+Alt+Shift+End", um zur nächsten Mission zu gelangen.
Alternativ können wir auch in der Datei „dark.cfg" die Zeile **starting_mission X** einfügen, wobei „X" für den Startlevel steht

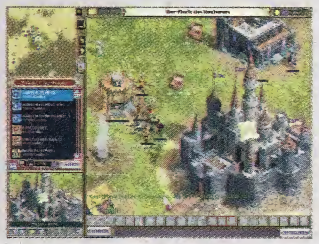
Edgar Torronteras Extreme Biker

Daniel Hitzel hat eine zusätzliche Strecke im Querfeldein-Racer gefunden:
Man nimmt die Strecke „Isola Fantastica", fährt bis ganz nach rechts zur Bohrinsel – diese erreicht man mit Schwung und Hilfe des Kraters! Auf der Insel selbst gibt es nordwestlich einen Strudel, der mittels einer weiteren Schanze zu erreichen ist – trifft man diesen, wird die neue Strecke freigeschaltet und lässt sich fortan anwählen!

Majesty

Eure Majestät, hätten Sie bitte die Güte, „Enter" zu drücken und folgenden Cheats einzugeben? Unterwürfigsten Dank...

victory is mine	Mission wird gewonnen
i'm a loser baby	Mission wird verloren
fill this bag	10.000 zusätzliche Goldeinheiten
revelation	Karte wird aufgedeckt
build anything	alle Gebäude verfügbar
give me power	alle Sprüche verfügbar
cheezy towers	Sprüche haben keine Begrenzung mehr
restoration	Lebenspunkte werden aufgefüllt
frame it	Framerate wird angezeigt
grow up	der angewählte Held erhält 5 Erfahrungspunkte



Jede Menge Gold und treue Ritter – ein Königreich für alle!

Produktinfo 039

Versandanschrift:
Postfach
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Do.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag: 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr

Wial VERSAND

WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

AUGSBURG:
Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr, 14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

SONTHOFEN:
Magic Media, Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9³⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9³⁰-12³⁰ Uhr

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64™, PSX™, DVD™ und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter
http://www.wial.de

EUROCARD MasterCard

TOP-ANGEBOTE DES MONATS:

GUNSHIP!	KD	69,90	TOCA 2	KD	19,90
GAME GALLERY 1	KD	19,90	NOCTURNE (US)	E	19,90

AGE OF EMPIRES 2	KD	79,90	TOY STORY 2	KD	69,90
ALL STYLE KICKBOXING	KD	35,90	TRAITOR'S GATE	KD	49,90
ALLEGIANCE (US)	**E**	**109,00**	TZAR	KD	79,90
ALPHA CENTAURI PLANETARY PACK	**KD**	**54,90**	**ULTIMA ONL. RENAISSANCE DA/E**	**ab**	**29,90**
ANSTOSS 3	KD	69,90	ULTIMA IX DT. ODER US.	ab	79,90
ARMY MEN - AIR ATTACK	**KD**	**59,90**	**ULTIMA IX WORLD EDITION**	**KD**	**79,90**
ASHERON'S CALL (US)	E	79,90	ULTIMA ONLINE 2ND AGE	DA	49,90
BALDURS GATE SAGA	**KD**	**39,90**	ULTIMA ONLINE GAMETIME CODE	E	89,90
BALDURS GATE: ICEWIND DALE*	**ab**	**79,90**	**VAMPIRE - DIE MASKERADE D/E**	**ab**	**79,90**
bleem! PlayStation-Emulator	E	59,90			
BUNDESLIGA 2000 MANAGER	KD	69,90	**1942 - PACIFIC AIR WAR**	**KD**	**9,90**
C&C 3: TIBERIAN SUN	KD	79,90	AGES OF MYST COLLECTION	KD	39,90
C&C 3 MISSION FEUERSTURM	**D/E**	**29,90**	**ANNO 1602**	**KD**	**29,90**
CAESARS PALACE 2000	**KD**	**49,90**	**ATLANTIS 2**	**E**	**29,90**
CATAN - DIE ERSTE INSEL	KD	69,90	**AUTOBAHNRASER**	**KD**	**19,90**
CLOSE COMBAT TRILOGY (US)	E	89,90	**BALDUR'S GATE DVD**	**KD**	**29,90**
COMMANDOS DIRECTOR'S CUT	KD	39,90	**BALLS OF STEEL PINBALL**	**DA**	**9,90**
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	E	49,90	**BRAVEHEART**	**KD**	**29,90**
DAIKATANA* DT. ODER ENGL.	KD/E	79,90	CAESAR PLATINUM (1-3 + BUCH)	KD	49,90
DARK PROJECT 2: METAL AGE	**D/E ab**	**79,90**	**CIVILIZATION 2 - TEST OF TIME**	**KD**	**29,90**
DARK REIGN 2 KD/E (05/00)	**ab**	**79,90**	COMMAND & CONQUER MEGA BOX 1	KD	29,90
DELTA FORCE 2 KD ODER E	ab	79,90	DARK PROJECT GOLD EDITION	KD	39,90
DER VERKEHRSGIGANT	KD	69,90	DEADLOCK 2 - SHRINE WARS	KD	9,90
DEUS EX (05/00)	**KD**	**79,90**	DIABLO & HELLFIRE	KD	44,90
DEVIL INSIDE	**KD**	**79,90**	**DIPLOMACY**	**KD**	**29,90**
DIABLO 2 DT. ODER US (06/00)	**ab**	**89,90**	**EARTH 2140**	**KD**	**9,90**
DIE HARD TRILOGY 2 DT. / E.	ab	69,90	**EARTH 2150**	**KD**	**35,90**
DINO CRISIS KD/E*	**ab**	**69,90**	EUROPEAN AIR WAR	KD	29,90
EURO 2000*	**KD**	**79,90**	FLY! - DER FLUGSIMULATOR	KD	19,90
EVERQUEST + RUINS OF KUNARK	**DA**	**69,90**	FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	19,90
EVOLVA*	**KD**	**79,90**	GABRIEL KNIGHT	KD	9,90
F/A-18 (JANE'S)	KD	69,90	GANGSTERS	KD	39,90
F1 2000 (EA SPORTS)	KD	79,90	**GP 500**	**KD**	**29,90**
F1 WORLD GRAND PRIX 99	KD	79,90	**GRIM FANDANGO**	**KD**	**39,90**
FINAL FANTASY VIII	KD	79,90	**HEAVY GEAR II**	**KD**	**39,90**
FORCE COMMANDER (LucasArts)	**KD**	**69,90**	HERETIC 2	KD	19,00
FORCE COMMANDER (US-VERSION)	E	119,00	**HIDDEN & DANGEROUS**	**KD**	**19,90**
FS AIRBUS A320	**KD**	**39,90**	**IMPERIUM GALACTICA**	**KD**	**9,90**
GABRIEL KNIGHT 3 KD ODER US	ab	79,90	**JAGGED ALLIANCE 2**	**KD**	**29,00**
GAME GALLERY MILLENIUM	KD	39,90	MECHWARRIOR 3	KD	29,90
GRAND PRIX 3 (05/00)	**KD**	**69,90**	MICRO MACHINES V3	KD	14,90
GRAND PRIX WORLD	KD	59,90	MONKEY ISLAND III	KD	29,90
GRAND THEFT AUTO 2	KD	59,90	**MONOPOLY JUNIOR EDITION**	**KD**	**19,90**
GUNSHIP! KD/E	**ab**	**69,90**	**NHL 2000**	**E**	**34,90**
HALF-LIFE T-SHIRT (SCHWARZ/XL)		**24,90**	N.I.C.E. II KINGSIZE	KD	34,90
HALF-LIFE GENERATION PACK DT.		**69,90**	**NOCTURNE**	**E**	**19,90**
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE DT/E	ab	44,90	**ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE**	**KD**	**9,90**
HALF-LIFE: TEAM FORTRESS 2 DT/E	**ab**	**79,90**	OUTLAWS	KD	25,90
H. O. M&M: ARMAGEDDON BLADE	E	59,90	POLICE QUEST SWAT 1+2	DA	29,90
H. O. MIGHT & MAGIC III PACK	**KD**	**79,90**	POPULOUS - THE BEGINNING	KD	19,90
HEROES III: SHADOE OF DEATH	**E**	**99,90**	**PRINCE OF PERSIA 3D**	**KD**	**29,90**
IMPERIUM GALACTICA II	KD	69,90	RAILROAD TYCOON 2	KD	29,90
INDIANA JONES 5	KD	79,90	RENT-A-HERO	KD	19,90
INFESTATION*	**KD**	**79,90**	REVOLT	KD	24,90
INVICTUS KD/E	ab	79,90	**ROBO RUMBLE**	**KD**	**9,90**
LEGOLAND*	**KD**	**79,90**	SHADOWMAN	KD	24,90
LEMMINGS REVOLUTION*	**KD**	**55,90**	SHADOWS OF THE EMPIRE	KD	25,90
MAJESTY	KD	69,90	**SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN**	**KD**	**24,90**
M.D.K. 2	**KD**	**69,90**	**SPEARHEAD**	**E**	**9,90**
MECHWARRIOR 3 ADD-ON (US)	E	65,90	**SPIRIT OF SPEED**	**KD**	**29,90**
MESSIAH	**E**	**79,90**	SPORTS CAR GT	KD	29,90
METAL FATIGUE*	**E**	**99,90**	STARCRAFT	KD	39,90
MIDNIGHT RACING	DA	39,90	STAR TREK BIRTH OF FEDERATION	KD	29,90
MIGHT & MAGIC VIII (US-VERS.)	E	79,90	STAR TREK KLINGON HONOR G.	KD	19,90
MOORHUHNJAGD 2	**KD**	**25,90**	**STAR WARS: DUNKLE BEDROHUNG**	**KD**	**39,90**
NEED FOR SPEED: PORSCHE	KD	79,90	**STAR WARS: EPISODE I RACER**	**KD**	**39,90**
NOX KD/E	ab	79,90	STAR WARS ROGUE SQUADRON	KD	39,90
PLANESCAPE: TORMENT KD / US	ab	79,90	TOMB RAIDER 3	E	29,90
POLICE QUEST SWAT 3 KD / US	ab	79,90	**TOMB RAIDER 4 & LARA GÜRTEL**	**KD**	**39,90**
PRO PINBALL - FANT. JOURNEY	KD	54,90	**TOTAL ANNIHILATION**	**KD**	**9,90**
RACHE DER SUMPFHÜHNER	**KD**	**29,90**	**TUROK 2**	**KD**	**14,90**
RESIDENT EVIL 3 KD/E*	**ab**	**79,90**	**UEFA CHAMPIONSHIP 99**	**KD**	**14,90**
RISIKO 2	KD	65,90	**ULTIMA COLLECTION (1-8)**	**E**	**39,90**
ROGUE SPEAR: URBAN OPS KD/E	**ab**	**39,90**	**VANGERS**	**E**	**9,90**
ROLLERCOASTER TYCOON	KD	49,90	WET ATTACK - THE EMPIRE...	KD	39,90
ROLLER COASTER TYC. ADD-ON	KD	39,90	**X - BEYOND THE FRONTIER**	**KD**	**39,90**
RTL BOX MANAGER	KD	39,90	**X-WING ALLIANCE**	**KD**	**39,90**
RTL MEDICOPTER	KD	39,90	X-WING VS. TIEFIGHTER + MISSION	DA	44,90
SIEDLER III GOLD EDITION	KD	79,90			
SHOGUN*	**KD**	**79,90**	CYBORG 2000 STICK (SAITEK)	DA	69,90
SIMON THE SORCERER 3*	**KD**	**69,90**	**F-16 FLIGHT STICK (CH PROD.)**	**DA**	**39,90**
STARLANCER KD/E*	**ab**	**89,90**	**LOGITECH WINGMAN 3D STICK**	**DA**	**79,00**
STAR TREK: NEW WORLDS*	**KD**	**79,90**	**LOGITECH WINGMAN PAD**	**DA**	**49,00**
STAR TREK: ARMADA	KD	79,90	**LOGITECH WINGMAN EXTR. PAD**	**DA**	**89,00**
SOLDIER OF FORTUNE KD/E	**ab**	**69,90**	**MS PRECISION RACING WHEEL**	**DA**	**169,00**
SUDDEN STRIKE*	**KD**	**79,90**	MS SIDEWINDER GAMEPAD	DA	59,00
THE LONGEST JOURNEY	KD	69,90	**MS DUAL STRIKE PAD**	**DA**	**99,00**
THE SIMS	KD	79,90	**SAITEK PC DASH**	**DA**	**39,90**

E = KOMPL. ENGL., KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachnahme + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Eurocheck möglich.
Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

Messiah (dt. Version)

Ei, wie himmlisch: Halbgott Gerd Bernhardt hat uns jede Menge irdische Cheats für Shinys Flattermann zukommen lassen, denen ein im Spiel gedrücktes „Esc" vorausgeht:

ucantkillme	Gottmodus wird aktiviert
fleshnblood	Gottmodus wird deaktiviert
braindead	künstliche Intelligenz wird deaktiviert
einstein	künstliche Intelligenz wird aktiviert
icantsee	Computersicht wirk deaktiviert
icanseeu	Computersicht wird aktiviert
freezecam	Bild wird eingefroren
thawcam	Bild wird wieder gelöst
toohardforme	Spiel wird beendet
charwireon	Charaktere werden als Wireframes dargestellt
charwireoff	Charaktere werden wieder normal dargestellt
worldwireon	Umgebung wird als Wireframe dargestellt
worldwireoff	Umgebung wird wieder normal dargestellt
onpolycount	Polygonzähler ein
offpolycount	Polygonzähler aus
gamespot	zusätzliche Munition
voodooextreme	Bazooka
softwarebuys	Granaten
weldme	Schweißbrenner
buzzbuzz	Kettensäge
boomstick	Schrotgewehr
rapidfire	Maschinengewehr
slicendice	Maimer-Kanone
lightmeup	Flammenwerfer
cooloff	Pak-Kanone
bigbang	Bazooka
coolfx	Protonenkanone
stickaround	Harpunenkanone
illbeback	zusätzliche Munition
getsome	Granate
lcop	leichter Polizist
mcop	mittlerer Polizist
hcop	schwerer Polizist
rcop	Blockade-Polizist
guncmndr	Commander
incharge	Domina
mynightmare	schwerer Behemoth
cantseemyface	Schweißer
workinman	Arbeiter
egghead	Wissenschaftler
glowstick	Nukleartechniker
heydoc	Arzt
smellyguy	Außenseiter 1
nohygiene	Außenseiter 2
idontdance	Außenseiter 3
scumbucket	Außenseiter 4
chotling	kleiner Außenseiter
smellysteroids	Behemoth-Außenseiter
fungirl	Layaa
workit	Prostituierte 1
mansdream	Prostituierte 2
specialguy	Sklaven
averagejoe	männlicher Bewohner 1
averagejack	männlicher Bewohner 2
averagejohn	männlicher Bewohner 3
janeplain	weiblicher Bewohner 1
jillplain	weiblicher Bewohner 2
femfatale	Subgirl 1
nastyone	Subgirl 2
varmint	Ratte
bestfriend	Barkeeper
bringmeadrink	Kellnerin
bustamove	Tänzerin 1
cutarug	Tänzerin 2
mixalot	DJ
tophat	Zuhälter
onsteroids	Behemoth
addedfirepower	Offensivbot
keepmecompany	Begleitbot
letmein	Türsteher

Man beachte auch: Y=Z!

Hallo Alice – willkommen im Wunderland...

Planescape Torment

Josef Labenbacher hat noch eine nützliche Schummelei in petto, die zukünftigen Helden massig Erfahrungspunkte verspricht:
Im Handelsbezirk bekommt man im Laden des Sargmachers den Auftrag, die Gruftpläne aus dem Lagerhaus zu besorgen. Ist dies erledigt, gibt man die Pläne bei Hemrys ab, darf sie aber behalten! Da uns das jedes Mal 2000 Erfahrungspunkte bringt und die Sache beliebig wiederholbar ist, sind den Erfahrungspunkten quasi keine Grenzen mehr gesetzt.

Rollcage Stage 2

Folgende Cheats zum wohl schnellsten Renner aller Zeiten werden einfach im Bonus-Menü eingetippt und mit einem Zischlaut bestätigt:

metropolis	alle Wagen verfügbar
mynameisneo	alle Serien verfügbar
mynameismrsmith	alle Serien außer der Meisterserie verfügbar
inversion	Spiegel-Modus
wreckedonspeed	alle Spielvarianten außer Trümmerfußball verfügbar
warpspeedmrsulu	alle Strecken verfügbar

Hier gibts alles für den Racer von morgen...

NHL 2000

Altmeister Holger Dotzauer schlägt mit einem Rudel Eishockeycheats zurück, die einfach während des Spiels eingegeben werden:

awaygoal	Auswärtsteam schießt Tor
homegoal	Heimteam schießt Tor
spots	Scheinwerfer gehen an
penalty	das Team ohne Puck erhält einen Penalty
injury	Spieler werden verletzt
victory	Feuerwerk
flash	Kamerablitzlichter aus dem Publikum
check	automatischer Check bei Gegnerkontakt
grab	automatisches Halten bei Gegnerkontakt
mantis	Spieler werden verlängert
nhlkids	Spieler schrumpfen
quickftr	Spieler werden schneller
big fight	Riesenprügelei
bloody	kleine Prügelei

Star Trek: Armada

Na so? Selbst im entferntesten Winkel des Alls reicht ein simples „Enter", um folgenden Codes den Weg zu bereiten:

kobayashimaru
Sprung zur nächsten Mission

showmethemoney
Geld wird erhöht

phonehome
Chatliste im Multiplayer-Modus

screwyouguysimgoinghome
Startliste im Multiplayer-Modus

canofwhoopass
unsere Schiffe werden teilweise vom Computer kontrolliert

Star Wars: Force Commander

Die Rückkehr der Cheats... im Spielermenü tippen wir forsch „TheGalaxyIsYours" und drücken später im Spiel auf die „M"-Taste, woraufhin wir 500 Kommandopunkte unser eigen nennen!

Alle Missionen
Wir kreieren einen Spieler namens **TheWorldIsYours** und klicken *zweimal* auf den Namen – schon stehen uns alle Missionen offen.

Die Sims

Ein kleiner Nachtrag: Da der Geldcheat „klapaucius" aus der Ausgabe 4/00 bei den meisten Lesern nicht funktionierte, folgt hier derselbe Cheat nochmals für die deutsche Version des spielbaren „Big Brother"...

Geöffnet wird die Konsole mit **Strg+Shift+Alt+C**, danach geben wir „rosebud" ein, um 1000 zusätzliche Geldeinheiten zu bekommen.

NBA Inside Drive 2000

Folgende Cheats werden einfach als zusätzlicher Kommandozeilenparameter in der Verknüpfung eingetragen:

-novideo
kein Introvideo

-miniplayers
Spieler schrumpfen

-hugeplayers
Spieler wachsen

-easyalleyoops
Alley Oops werden einfacher

-floor gym
Bonus-Spielfeld

-floor outside
Bonus-Spielfeld

-floor hvs
Bonus-Spielfeld

Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death

Mächtig magische Helden drücken „Tab" und tippen dann drauflos:

nwcagents	leere Slots werden mit schwarzen Rittern gefüllt
nwclotsofguns	alle Kriegsmaschinen verfügbar
nwcneo	Levelaufstieg
nwctrinity	leere Slots werden mit Erzengeln gefüllt
nwcfollowthewhiterabbit	Glück wird maximiert
nwcnebuchadnezzar	unbegrenzte Bewegungspunkte
nwcmorpheus	Moral wird maximiert
nwcoracle	die Puzzle-Karte wird aufgedeckt
nwcwhatisthematrix	die Gesamtkarte wird aufgedeckt
nwcignoranceisbliss	die Gesamtkarte wird abgedunkelt
nwctheconstruct	100.000 Goldeinheiten und 100 Einheiten jeder Ressource
nwcredpill	Mission wird gewonnen
nwcbluepill	Mission wird verloren
nwcthereisnospoon	999 Mana und alle Sprüche verfügbar
nwczion	alle Gebäude verfügbar
nwcphisherprice	Spielfarben werden leicht wirr

Hmmm, ob da wohl jemand einmal zu oft „The Matrix" gesehen hat?

Die bunte Welt...

...des Sommers naht mal wieder und bringt Sonne, Freude und Schummeleien in die Herzen und Computer aller Menschen. Sodenn: Wer Cheats hat und sie möglichst sinnvoll loswerden will, möge sie bitte einsenden; je nach Umfang springen dabei für den Schreiberling **bis zu 500 DM** heraus. Sind diese Cheats jedoch geklaut, abgeschrieben oder gehören zu indizierten Spielen, gehen sie flugs den Weg alles Irdischen. Wer keine Hilfe anbieten kann, aber welche braucht, möge bitte einen Blick auf unsere Homepage **www.pcjoker.de** werfen oder mittwochs zwischen 16 und 19 Uhr das Telefon bemühen, um die schuftenden Redakteure zur **Telefonhotline** unter **08106/89 96-02 bzw. -03** zu löchern. Falls wer nicht telefonieren kann, weil die Tasten zu bunt sind, helfen wir ihm gerne auch auf postalischem Wege, jedoch nur, wenn ein **frankierter Rückumschlag** beiliegt – die Adresse für Fragen, Lob, Tadel oder Bestechungsgelder ist natürlich unverändert:

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
spieletips@pcjoker.de

Kennt eigentlich jemand einen neuen guten Daikatana-Witz? Ihr Paul ;o)

alle Tipps ab 8/98 auf einen Blick

Age of Empires 2	12/99		Tipps,Cheats
Age of Empires 2	1/00	CD	Lösung
Age of Empires: Der Aufstieg Roms	12/98		Cheats
Airline Tycoon	10/98		HEXerei
Anno 1602	8/98		HEXerei
Anno 1602	9/98		Tipps
Anno 1602	6/99		Cheats
Anstoß 3	4/00		Tipps
Army Men 2	8/99		Cheats
Asghan	11/99	CD	Lösung
Asheron's Call	3/00		Cheats
Atlantis 2	4/00	CD	Lösung
Autobahn Raser	8/98		Tipp
Baldur's Gate	5/99	CD	Lösg./ Cheats/HEXerei
Barrage	12/98		HEXerei
Battlezone 2	3/00		Cheats
Braveheart	10/99		Cheats
Caesar 3	12/98		Tipp
Caesar 3	1/99		Tipp
Caesar 3	3/99		Cheats
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98		Lösung
Carnivores 2	1/00		Cheats
Colin McRae Rally	1/99		Cheats
Colin McRae Rally	2/99		Cheats
Comanche Gold	8/98		Cheats
Command & Conquer 3: Op. Tiberian Sun	11/99	CD	Lösung/Tipps
Commandos	9/98		Codes
Commandos	10/98		Cheats
Commandos: Im Auftrag der Ehre	7/99		Cheats/Codes
Corp Wars	10/98		Cheats
Crusaders of Might and Magic	4/00		Cheats
Crystals of Arborea	11/98		Cheat
Dark Project: Der Meisterdieb	4/99	CD	Lösung
Dark Project: Der Meisterdieb	5/99		Cheat
Darkstone	12/99	CD	Lösung
Das fünfte Element	1/99		Codes/Cheats
Days of Oblivion 2	2/00	CD	Lösung
Deadlock 2	8/98		Cheats
Delta Force 2	1/00		Cheats
Der Ring des Nibelungen	12/98		Lösung
Der Verkehrsgigant	5/00		Tipps
Descent 3 (Demo)	5/99		Cheats
Descent 3	9/99		Cheats
Dethkarz	2/99		Cheats
Die 24 Stunden von Le Mans	4/00		Cheats
Die Völker	8/99	CD	Tipps
Die Völker	10/99	CD	Lösung
Die Völker	3/00		Cheats
Discworld Noir	9/99	CD	Lösung
Dominion: Storm over Gift 3	11/98		Cheats
Dracula Resurrection	4/00	CD	Lösung
Drakan	11/99		Tipps/Cheats
Drakan	12/99	CD	Lösung
Drakan (Demo)	9/99		Cheats
Driver	11/99		Tipps
Driver	12/99		Cheats
Dune 2000	12/98		HEXerei
Dungeon Keeper 2	9/99		Cheats
Dungeon Keeper 2	10/99	CD	Lösung/ Cheats/Tipps
Earth 2150	2/00		Cheats
Earthworm Jim 2	5/99		Cheats
Emergency	9/98		HEXerei
Emergency	12/98		Tipp
Excessive Speed	1/99		Tipp
Expendable	7/99		Cheats
Extreme G2	4/99		Cheats
F-22 Lightning 3	8/99		Cheats
Fallout	9/98		Tipp
Fallout 2	4/99	CD	Lösung, HEXerei
Faust	2/00	CD	Lösung
FIFA 99	5/99		Tipp
FIFA 2000	1/00		Cheats
Final Fantasy 7	9/98		Lösung
Final Fantasy 7	10/98		Lösung/Tipps
Force 21	1/00		Cheats
Forsaken	8/98		Cheats
Frankreich 98	8/98		Cheats
Freddy Pharkas	8/98		Tipp
Freespace 2	12/99		Cheats
Gabriel Knight 3	4/00	CD	Lösung
Gangsters	7/99	CD	Tipps
Get Medieval	10/98		Cheats
Get Medieval	12/98		Cheats
Gex 3D	9/98		Cheats
GP 500	1/00		Cheats
Grand Theft Auto	4/99		Cheats
Grand Touring	5/99		Cheats
Grim Fandango	1/99		Lösung
Gruntz	7/99		Cheats
GTA 2	1/00		Cheats
GTA London	6/99		Cheats
GTA London	7/99		Cheat
Gulf War: Op. Desert Hammer	1/00		Cheats
H.E.D.Z.	1/99		Cheats
Half-Life (dt.)	7/99		Cheats
Half-Life: Opposing Force	2/00		Cheats
Half-Life: Opposing Force	4/00	CD	Lösung
Hardwar	12/98		Tipp
Heavy Gear 2	9/99		Cheats
Heretic 2	2/99		Cheats
Heroes of Might and Magic 3	7/99	CD	Lösg./Tipps/ Cheats
Hidden & Dangerous	9/99		Cheats
Hidden & Dangerous	10/99		Tipps
Hidden & Dangerous	11/99	CD	Lösung
Homeworld	12/99		Tipps,Cheats
Homeworld	2/00	CD	Lösung
Hype – The Time Quest	5/00		Cheats
Imperium Romanum	5/99	CD	Lösung
Incoming	8/98		Cheats
Indiana Jones und der Turm v. Babel	2/00	CD	Lösg./Cheats
Interstate '82	3/00		Cheats
Jagged Alliance 2	7/99		Lösung
Jagged Alliance 2	8/99		Cheats/HEXerei
Jagged Alliance 2	9/99		Cheats
Jeff Gordon XS Racing	9/99		Cheats
Jurassic War	8/98		Cheats
Käfer total	5/00		Cheats
Killer Loop	4/00		Cheats
King's Quest 8	4/99	CD	Lösung
King's Quest 8	5/99		Cheat
KKND 2	9/98		HEXerei
Klingon Honor Guard	12/98		Cheats
Knights and Merchants	12/98		HEXerei
Knights and Merchants	1/99		Tipp
Kurt	5/99		Tipps
Lamentation Sword	6/99		Cheats
Lands of Lore 3	6/99		Lösung
Last Bronx	11/98		Tipp
Legacy of Kain: Soul Reaver	12/99	CD	Lösung
Lego Racers	12/99		Cheats
Lego Rock Raiders	4/00		Cheats
Lode Runner 2	1/99		Cheats
Madden NFL 98	8/98		Cheats
Madden NFL 2000	11/99		Cheats
M.A.X. 2	11/98		Tipp
Max Montezuma	6/99	CD	Cheats
Mayday	11/98		HEXerei
Mech Commander	11/98		Cheats
Mechwarrior 3	9/99	CD	Lösung
Midtown Madness	8/99		Cheats
Midtown Madness	9/99		Cheats
Might and Magic 6	8/98		Lösung/Karten
Might and Magic 6	9/98		Tipps
Might and Magic 6	11/98		Tipp
Might and Magic 7	9/99	CD	HEXerei
Might and Magic 7	10/99	CD	Lösung
Motorhead	8/98		Cheats
Need for Speed 3	11/98		Cheats
Need for Speed 4	8/99		HEXerei
Need for Speed 4	9/99		Cheats
NHL 99	12/98		Cheats
NHL 99	2/99		Cheats
NHL 2000	1/00		Tipps
N.I.C.E. 2	2/99		Cheats
Nocturne	1/00		Cheats
Nox	5/00	CD	Lösg./Cheats
Outcast	8/99		Tipps
Outcast	9/99	CD	Lösung/ HEXerei
Planescape Torment	4/00	CD	Lösung
Populous 3: The Beginning	2/99		Cheats
Powerslide	3/99		Cheats
Prince of Persia 3D	1/00	CD	Lösung
Quake 3 Arena	10/99		Cheats
Quest for Glory 5	4/99		Lösung
Rage of Mages	12/98		Cheats
Railroad Tycoon 2	1/99		Cheats
Rainbow Six	12/98		Cheats
Rainbow Six: Rogue Spear	12/99		Cheats
Rainbow Six: Rogue Spear (Demo)	11/99		Cheats
Rally Championship	2/00		Cheats
Ran Soccer	8/98		Cheat
Rayman 2	5/00		Cheats
Re-Volt	12/99		Cheats
Reah	10/98		Lösung
Reah	11/98		Lösung
Recoil	3/99		Cheats
Recoil	3/99		Cheats
Redline Racer	8/98		Cheats
Return to Krondor	5/99	CD	Lösung
Revenant	1/00		Cheats
Rival Realms	6/99		Cheats
Rollcage	5/99		Cheats
Rollercoaster Tycoon	7/99		Cheats
Rollercoaster Tycoon	8/99		Cheats
Rollercoaster Tycoon	11/99		Cheats
S.C.A.R.S.	2/99		Cheats
S.C.A.R.S.	7/99	CD	Cheats
Septerra Core	4/00		Cheats
Shadow Company	5/00		Cheats
Shadow Master	8/98		Cheats
Shadowman	11/99	CD	Lösg.,Tipps
Sid Meier's Alpha Centauri	5/99		Cheats/HEXerei
Sid Meier's Gettysburg	8/98		Cheats
Silver	6/99	CD	Lösg.,Tipps
Sim City 3000	4/99		Cheats
Sinistar Unleashed	12/99		Cheats
Skout	11/99		Cheats
Slave Zero	3/00		Cheats
South Park	7/99		Cheats
Spearhead	1/99		Cheat
Speed Busters	5/99		Cheats
Speed Busters	6/99		Cheats
Sports Car GT	8/99		Cheats
Star Trek: Birth of the Federation	8/99		Cheats
Star Trek: Der Aufstand	2/00		Cheats
Star Trek: Der Aufstand	4/00	CD	Lösung
Star Trek: Starfleet Command	11/99		Cheats
Star Wars: Rogue Squadron	4/99		Cheats
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	8/99	CD	Lösg./Cheats
Star Wars Episode 1: Racer	8/99		Cheat
Starcraft: Brood War	5/99		Cheats
Storm Master	11/98		Cheat
Stratosphere	4/99		Cheats
Streetwars	10/99		HEXerei
Sub Culture	3/99		Cheats
Supreme Snowboarding	5/00		Cheats
SWAT 3	2/00		Cheats
System Shock 2	11/99	CD	Lösg.,Tipps
Tarzan	1/00		Cheats
Test Drive 5	3/99		Cheats
Test Drive 6	5/00		Cheats
The Nomad Soul	1/00	CD	Lösung
The other Dimension	10/98		Lösung
The Sims	4/00		Cheats
The Wheel of Time	4/00		Cheats
The X-Files	9/98		Lösung
Thrust, Twist & Turn	7/99		Cheats
TOCA 2	6/99		Cheats
TOCA 2	8/99	CD	Tipps
Tomb Raider 2 Gold	9/99	CD	Lösung
Tomb Raider 3	2/99		Lösg.,Tipps,Cheat
Tomb Raider 3	3/99		Lösung
Tomb Raider 3	5/99		Tipp
Tomb Raider 4	2/00	CD	Lösg./Cheats
Tomb Raider 4	3/00		Lösung
Tomb Raider 4	4/00	CD	Lösung
Tonic Trouble	1/00		Cheats
Total Annihilation Kingdoms	11/99		Cheats
Trespasser	3/99		Cheats
Tribal Rage	9/98		Cheats
Trickstyle	1/00		Cheats
Turok 2	4/99		Cheats
Twisted Mind	6/99		Cheats
Tzar	5/00		Cheats
Ultima 9: Ascension	5/00	CD	Lösung
Ultima 9: Ascension	2/00		Cheats
Unreal Tournament	2/00		Cheats
Uprising 2	3/99		Cheats
Urban Assault	12/98		Tipps
Urban Chaos	3/00		Cheats
V 2000	12/99	CD	Cheats
V-Rally	6/99		Cheats
Vangers	10/98		Cheats
Viper Racing	5/99		Tipp
War Games	12/98		Cheats
Wargasm	2/99		Codes
Warhammer: Dark Omen	8/98		Codes
Warzone 2100	7/99		Cheats
Wet Attack	8/99		Cheats
Word 97-Flipper	7/99		Spielerei
Worms 2	8/98		Cheats
X-Com: Interceptor	10/98		Cheats
X-Com: Interceptor	11/98		Cheats
X-Games Pro Boarder	3/99		Tipps
X-Men	8/98		Cheat

big power

real game power magazines

- 75 Spiele im Heft, plus 350 Kurztests!
- Fear Effect – Action wie im Kino!
- Grandia – die neue Rollenspiel-Referenz?
- Die Hard Trilogy 2 – zu hart für deutsche Spieler?
- Colony Wars: Red Sun – aller guten Dinge sind drei?

Feature: Festival der Spiele. 25 PlayStation 2-Titel im Vorab-Check!

Taschenbuch: Komplettlösungen, Tipps und Cheats auf über 225 Seiten.

Gelöst: Grandia, Gran Turismo 2, Tomb Raider IV – Das Finale und viele, viele mehr.

- 108 Seiten, 12 Spielkarten, 2 Poster & exklusiver XXL-Pokémon-Sticker!
- Großer Game Boy-Teil als Heft im Heft.

Im Test: Pokémon Snap, Tarzan, Battlezone: Rise of the Black Dogs, Kirby: The Crystal Shards und viele mehr.

Features: Tokyo Game Show – Live vor Ort!
Exklusiv – zu Besuch bei Kemco!
Pokémon – der Film!

Gelöst: Pokémon Stadium, Army Men: Sarge´s Heroes, Tony Hawk´s Skateboarding. Ohne Ende Tricks und Cheats zu vielen Spielen.

Wenn ich König von Deutschland wäre

Als freie Journalistin beschäftige ich mich gerade mit Quake und Co., natürlich zählt auch der PC Joker (Ausgabe 4/00) zum Recherchematerial. Und ich muss sagen, dass ich (auch als Privatperson) ziemlich entsetzt bin. Das Unglaublichste fand sich in der CDV-Anzeige für das Spiel Sudden Strike: „Krieg kann man nicht spielen... sagt mein Opa." Dazu fällt mir nichts mehr ein – jedenfalls nichts, was ein erwachsener Mensch in Leserbriefe schreibt...
Dann der Leserbrief „Index, nein danke" von Kai Lunkeit, dem ihr seinen grauenvollen Faschismus-Vergleich zu Recht nicht habt durchgehen lassen. Gerade der führt das Wort vom „ernsthaften, erwachsenen Computerspieler" im Munde! Ich weiß auch gar nicht, worüber sich der Junge so aufregt: Indizierte Spiele sind im Handel erhältlich, er braucht bloß danach zu fragen. Okay, im Versandhandel gibt es diese Spiele nicht, da sind kleine Orte benachteiligt. Na und? Die Stones waren auch noch nie in Passau.
Natürlich ist die BPjS nicht unfehlbar – erinnern wir uns an die peinliche Affäre um den antifaschistischen Comic „Maus" von Art Spiegelmann, der wegen eines Hakenkreuzes als Coverhintergrund auf dem Index landete. Bei Spielen gibt es derartige Missverständnisse jedoch nicht. Hier geht es nicht um Politik oder erotische Kunst, sondern schlicht um Gewalt. Und wie ich Lunkeits Brief, eurem Heft und dem Angebot der Händler entnehme, sind derzeit noch viel zu wenig Spiele auf dem Index. Ich persönlich würde auch die auf alles ballernde Lara mit draufsetzen und bin heilfroh, dass es die BPjS gibt. Wenn ich König von Deutschland wäre, dann würde ich den ganzen Schund schlicht verbieten und vernichten. Natürlich ist das nicht demokratisch, aber ich bin ja auch nicht König von Deutschland.
Irgendwie amüsant dagegen fand ich die Meinung von Richy, welche er beim Artikel „Das brutalste Spiel der Welt" zum Besten gab. Er mokiert sich über Kontrollbürokratismus und verlangt staatlich geförderte Spiele-Hochschulen. Ich glaube, gewisse Gamer haben nun den absoluten Blöden- bzw. Größenwahn! Ich meine, wir reden hier nicht über medizinische Forschung oder so etwas, auch nicht über Kunst und Kultur (das behaupten die Gamer immer wieder gern), sondern über PC-Spiele! Richy will, dass Steuergelder zu deren Entwicklung verwendet werden? Damit bessere Spiele auf den Markt kommen, lehrreiche Spiele, heilsame Spiele, gute Spiele? Und dafür soll nun der Staat aufkommen? Ich glaub, es hempelt!
Sollen doch diejenigen für bessere Spiele sorgen, die damit Gigatonnen Kohle scheffeln. Die Konzerne und jene, die den Gewalt verherrlichenden Schrott beschreiben, bewerben und kaufen: Ihr habt die Verantwortung, ihr solltet dazu beitragen, dass bessere, menschenwürdigere Spiele auf den Markt kommen! Aber Spiele-Hochschulen? Wenn ihr so scharf darauf seid, dann schlagt doch Activision vor, eine einzurichten. Die haben Geld genug für so was. Und dann das Gelaber von wegen der armen „betroffenen Gamer"! Oh Diskriminierung, oh Bevormundung! Habt ihr schon mal Amnesty International kontaktiert? Vielleicht setzen die sich für euch ein.
Obwohl ich *nicht* der Meinung bin, dass irgendwelche Spiele schuld sind an Jugendbrutalität, Gewalttaten und Blutbädern, ist es bezeichnend, dass die Kids in USA und Bad Reichenhall Gamer waren. Die Message ist schließlich eindeutig: „Sei fies, sei mies." So etwas zu verbieten ist leider die einzige Möglichkeit, die unser hilfloser, selber ethisch nicht unbedingt vorbildlicher Staatsapparat hat. Besser wäre es, wenn Konsumenten und Meinungsmacher mehr Verantwortung zeigen würden. Aber es geht halt nur um die Kohle. Und die Moral, welche in Spielen gelehrt wird? Nur brutale Schweine überleben und werden bewundert. Freundlichkeit, Mitgefühl und Entsetzen angesichts von Grausamkeit gelten inzwischen als Zeichen von Dummheit und Schwäche. Die Games sind daran nicht schuld, aber sie tragen mit dazu bei, dass es so bleibt!
Tina Wicke, Schmiedgasse 21, 94032 Passau

Auch die amüsanteste Polemik bleibt Polemik. So, Tina, als König von Deutschland (warum eigentlich nicht Königin?) würdest du „den ganzen Schund" also „schlicht verbieten und vernichten"? Das ist „natürlich undemokratisch", aber schließlich bist du ja nicht König von Deutschland? Damit gibst du bloß all jenen Spielern Recht, die da sagen: „Natürlich ist es verwerflich auf Menschen zu schießen. Aber ich tu es ja nicht in Wirklichkeit!"
Mit Sicherheit ist der beanstandete Slogan aus der CDV-Anzeige zu Sudden Strike nicht eben geschmackssicher gewählt, auch über das Werbezitat „Sei fies, sei mies" (zu Nox) kann man zumindest unter soziologischen Gesichtspunkten geteilter Meinung sein. Aber was zum Henker – pardon, Kuckuck ist hier wohl politisch korrekter – was hast du nur gegen Studiengänge im Fach Gamedesign? Warum nicht den Entwicklern auf diese Weise helfen, mit ihrer unstrittigen Verantwortung einer jugendlichen Zielgruppe gegenüber umzugehen? Ist doch egal, ob zunächst Activision oder der Steuerzahler dafür aufkommt. Und wie kann sich hinter so viel Eloquenz nur so viel Sozialneid (ich kenne niemanden, der „Gigatonnen Kohle scheffelt") und so viel Ignoranz verstecken, dass man dem Medium Computerspiele den Status als mögliche Kunstform von vornherein abspricht? Ohne die Vorarbeit seines Kollegen Micky hätte Art Spiegelmanns „Maus" es wohl auch nie in die Hände eines anspruchsvollen Publikums geschafft. Auch Comics galten einst als Schund pur!

Wir hatten über „das brutalste Spiel der Welt" berichtet, heute schlägt die Leserschaft brutal zurück: Gamer, Kollegen, Pädagogen – zum brisanten Thema hat so ziemlich jeder eine Meinung!

Sei mies!

Bitte überlegt euch, was für Werbung ihr in eurem Magazin zulasst! Ich habe nichts gegen Blut, Waffen oder dergleichen in Computerspielen und darauf bezogene Werbung, aber die „Nox"-Anzeigen gehen mir dann doch zu weit: Ein Junge steht im Operationssaal oder bei einer Beerdigung und amüsiert sich köstlich, hat Popcorn und ein Getränk in der Hand, als wäre er bei einem Sportereignis. Traut euch und schmeißt diese Werbung aus dem Magazin, auch wenn euch dadurch Geld entgeht. Hier wird die Grenze des guten Geschmacks deutlich überschritten!
Thomas Pursch, Siegen, E-Mail: T.Pursch@gmx.de

Solange Anzeigen nicht offensichtlich gegen die guten Sitten oder gar geltende Gesetze verstoßen, werden wir sie nicht ablehnen. Und das nicht (nur) aus finanziellen Motiven: WIR fühlen uns eben NICHT zur Zensur berufen! Und über Geschmack konnte man ja schon immer streiten – oder eben nicht...

Niedere Instinkte, hoher Aufmerksamkeitswert: die Anzeige zu Nox

Die Schuldfrage

Als 38-jähriger EDV-Dozent im Bereich der Jugend- und Erwachsenenbildung habe ich die Erfahrung gemacht, dass Kinder sehr viel besser den Unterschied zwischen einem Spiel und der Realität erkennen, als wir Erwachsene es ihnen zugestehen. Im Gegenteil: Die „Schere im Kopf" lässt Erwachsene im Voraus zu Verboten greifen, die diese Gewaltspiele für die Kids dann erst interessant machen. In Diskussionen mit meinen Schülern habe ich immer wieder festgestellt, dass nach dem ersten Jubel über die diversen Shooter doch sehr schnell die Ernüchterung folgt. Die meisten der von mir unterrichteten Kinder stehen viel eher auf gute Adventures, Strategie- oder Sportspiele; 3D-Shooter werden nur zwischendurch mal eingeworfen.
Bemerkenswert finde ich, wenn mir die Kids erzählen, dass sie statt dessen keine Nachrichten mehr schauen, weil ihnen von den Bildern dort schlecht wird. Ich persönlich halte die Gewaltbeeinflussung durch Medien wie das Fernsehen für wesentlich gefährlicher als Computerspiele. Generell wird hier eine Branche zum Sündenbock für Fehler gemacht, welche viel früher im Bereich der Familie und der Schule passiert sind. Dass die Ursachen im Elternhaus zu finden sind, interessiert aber niemanden, solange sich diese Meldung nicht so gut verkaufen lässt. Wenn sich jemand durch ein Computerspiel zu Gewalttaten berufen fühlt, ist bei dieser Person weit vorher schon eine Menge falsch gelaufen!
Joachim Moncoq, Togostr. 36, 28239 Bremen, E-Mail: joachimmoncoq@dv-unterricht.de

Eine erfrischende „Expertenmeinung" zum Thema Jugend und virtuelle Gewalt. Aber leider nicht die einzige, wie der folgende Brief zeigt.

Die Prüfung

Zum Stadtgespräch in Ausgabe 5/00: Aussagen wie „Blut muss schon spritzen", „ein Schul-Shooter wäre cool" oder „so ist die Wirklichkeit nun mal" fand ich erschreckend. Ich arbeite als Kinder- und Jugendpsychiaterin und sehe, dass Jugendliche durch PC-Spiele geprägt sind. Damit meine ich nicht, dass entsprechende Spiele allein Aggressionen und Gewaltbereitschaft produzieren, sondern dass sie diese bei vorbelastender persönlicher Situation oft potenzieren. Häufig wird entgegengesetzt, dass TV und Video „genauso" sind, aber weniger Protest erzeugen. Aus eigener Spielerfahrung muss ich jedoch sagen, dass bei diesen Medien die innere Distanz wesentlich größer ist – die Eigenbeteiligung bei einem PC-Spiel intensiviert die Emotionen.
Nun mag man auf die Erziehungsverantwortung der Eltern hinweisen, extrem gewalttätige Spiele erst gar nicht an den heimischen PC zu lassen. In meiner täglichen Arbeit sieht die Wirklichkeit aber leider anders aus: Zeitmangel, Gutgläubigkeit, Gleichgültigkeit, Unverständnis usw. bieten genug Raum für eben diese Spiele. Von Schlägereien bis hin zu Tötungsdelikten „nähren" Jugendliche ihre aggressiven Impulse (die wohl gemerkt schon vorher bestanden) aus Resident Evil, Quake und ähnlichen Produkten! Aus meiner klinischen Erfahrung sinkt u.a. so die Handlungsschwelle drastisch.
Es klingt ja schön und gut, dass solche Titel nur von Leuten gespielt werden sollten, die einen adäquaten Realitätsbezug und eine ausreichende Impulskontrolle besitzen, dem ist aber nicht so. Daher meine ich, dass die Zensur noch viel zu lax ist, Spiele mit hohem Gewaltpotenzial sind für Jugendliche viel zu leicht erwerblich, Ausweiskontrollen finden zu selten statt. Meiner Ansicht nach müssen aber innerfamiliäre und äußere Einflüsse gleichermaßen berücksichtigt werden.
B. Pusel, Adresse liegt der Redaktion vor

Tja, die Erfahrungen mit Jugendlichen sind eben so unterschiedlich wie die Kids selbst. Doch auf das Fazit kann man sich gewiss einigen: Bei Konflikten trägt selten eine Partei die Alleinschuld.

Wer hat an der Uhr gedreht?

Tausendmal gehört, aber immer wieder nett: eure Diskussion über das (dramatische Pause) „brutalste Spiel der Welt" in der Aprilausgabe.

Meiner Meinung nach lässt sich die ganze Sache letztlich auf einen Punkt bringen: Solange man sich darüber klar ist, dass ein Spiel weder die Wirklichkeit darstellt, noch einen darauf vorbereitet, ist doch alles in Ordnung. Frei nach dem Paulchen-Panther-Lied:
Machst ja manchmal schlimme Sachen,
über die wir trotzdem lachen,
denn du bist, wir kennen dich,
doch nur Farb- und Pinselstrich.
Ekkehard Rist, Adresse liegt der Redaktion vor

Küsschen, tschüsschen, Schluss für heute?

Leser fragen Hersteller

Bedauerlicher Dreckfühler

Nach einer Woche mit „Alien Crossfire", der Erweiterung zu „Alpha Centauri", wurde ich mit einem kritischen Programmabbruch konfrontiert. Zitat aus der Anleitung: „Kundendienstanfragen per E-Mail können Sie in Deutsch an desupport@ea.com richten." Leider kam meine Mail zurück, auch weitere Versuche schlugen fehl. Nach ergebnisloser Suche im Internet bin ich jetzt vollends verzweifelt und muss mich trotz meiner schlechten Englischkenntnisse an support@ea.com wenden. Nur: Was bitte schön heißt „Dronenaufstand" auf Englisch?
Jens Hammerschmidt, E-Mail: JHammerschmidt@t-online.de

Bei der angegebenen E-Mailadresse handelte es sich bedauerlicherweise um einen Druckfehler – korrekt hätte sie lauten müssen: de-support@ea.com. Auf den Hinweis von PC Joker hin werden wir ab sofort jedoch unter beiden Adressen unsere Hilfeleistungen anbieten. Auf ihre Anfrage erhalten die Kunden dann eine automatische Antwortmail, in der sie unter bestimmten Headern weitere Informationen und FAQs („Frequently Asked Questions") abfragen können. Genügt das immer noch nicht, gibt es die Möglichkeit, sich direkt von unseren Supportleuten weiterhelfen zu lassen.

Raoul Birkhold, Pressesprecher Electronic Arts

Was ist los mit Lucas Arts?

Grafikadventures sind in letzter Zeit ja ziemlich rar geworden, wäre das nicht *die* Gelegenheit für Lucas Arts, mal wieder ein richtig gutes zu entwickeln? Ganz uneigennützig würde ich z.B. ein Remake des genialen „Zak McKracken" vorschlagen – in aufpolierter Fassung würde der Klassiker sicher ganze Horden von Spielern vor den Screen locken. Hauptsache, das Teil ist nicht in zwei Stunden durchgespielt wie die letzten LA-Werke!
E-Mail: capemenace@gmx.de

Allgemein kursieren Gerüchte über eine neue Marschrichtung bei Lucas Arts. Wie der neue Firmenchef Simon Jeffrey kürzlich verlauten ließ, soll in den nächsten beiden Jahren mindestens die Hälfte des Lucas-Portfolios aus Eigenentwicklungen bestehen. Lizenztitel à la Star Wars oder Indy werden zwar langfristig nicht völlig verschwinden, aber im Gegensatz zu den letzten Jahren wohl einen deutlich geringeren Anteil stellen. Zur E3 werden wir mit Sicherheit mehr über Lucas Arts Produktstrategie erfahren und erste Infos über die Neuentwicklungen erhalten.

Rainer Galuschka, Pressesprecher bei THQ, dem deutschen Vertrieb von Lucas Arts

Linke Links

Ich halte den PC Joker eigentlich für eine seriöse und auch jugendfreie Zeitschrift. Umso erstaunter war ich, als ich die im Bericht zum „brutalsten Spiel der Welt" angegebene Internetseite besuchte. Dort fand ich zwar Artikel und andere Dinge zum Thema Entschärfungen, aber es gab auch ziemlich brutale Spiele zum Download: Teletubby-Shooter, einen Fisch zum Quälen oder man schaut einem Bären zu, wie er mal eben ein paar Schüler tötet – anschließend geht man selbst mit der Waffe auf ihn los. Dazu noch ein interaktiver Pornofilm und ein Massaker in der Schule, an dem man selbst teilnehmen darf. Dass das Ganze nur in Comicgrafik gezeigt wird, macht in meinen Augen kaum einen Unterschied.
Bernhard Greiner, Adresse liegt der Redaktion vor

Typisch für das Internet, eigentlich typisch für die gesamte Problematik: Die sinnvollen Features gehen nun mal häufig einher mit Schmuddelkram. Ist es am Spielemarkt denn anders?

Der Schnellschuss

Euer Artikel über die Playstation 2 war ja wohl total daneben. Auf der Titelseite heißt es „Wir decken auf..." – und dann werden im Artikel das 4 MB Grafik-RAM und die Tatsache, dass in der Konsole kein Modem steckt, so dargestellt, als ob dies nicht schon vor einem halben Jahr klar gewesen wäre. Weiterhin meint Richy, dass wohl alle zukünftigen Spiele hässlich sein müssten, weil „Ridge Racer" grafisch schwach sei und dieses Spiel schließlich von Namco stamme. Dazu sollte man anmerken, dass RR5 ein absoluter Schnellschuss war. Hier wurde ein unfertiges Spiel auf den Markt geworfen, um schnell an Geld zu kommen.
Lächerlich ist allerdings, wenn ihr behauptet, auf der Playstation 2 wäre technisch nicht mehr möglich. Genauso gut könnte sich ein Videospielemagazin „Autobahn Raser" oder „Indiana Jones Desktop Adventures" schnappen und über die Möglichkeiten des PCs ablästern. Wenn Paul eine Playstation 1 zu Hause hat, muss er doch wissen, dass die Unterschiede zwischen den ersten und den jetzigen Spielen enorm sind – wie könnt ihr da so einen Blödsinn verzapfen? Seid in Zukunft bitte ein wenig objektiver!
Nils Weckmann, E-Mail: wilco96@hotmail.com

Darf ich mal eben den Artikel aus PC Joker 5/00 zitieren:
„Trotz der Schwächen im Test wollen wir die Playstation 2 aber nicht verteufeln. Davon, der angedrohte PC-Killer zu sein, ist das Gerät zwar weit entfernt, dürfte jedoch solide Performance zu einem relativ günstigen Preis liefern. Unsere Empfehlung für Interessenten lautet daher: abwarten. Abwarten, bis findige Programmierer die Schwachstellen zu umschiffen wissen, um das unleugbar vorhandene Potenzial der Konsole zu nutzen."
So viel zum Thema Blödsinn und mangelnde Objektivität. Natürlich stand schon vor einem halben Jahr fest, mit welchen Hardwarespezifikationen die PS2 ausgeliefert würde. Dass jedoch auf Zahlen allein kein Verlass ist, weiß man – spätestens seit Ataris Jaguar und Segas Saturn, die technisch durchaus konkurrenzfähig waren, aufgrund der schwierigeren Programmierung aber nur zaghaft bis gar nicht unterstützt wurden und so unweigerlich Schiffbruch erlitten.

Geleimt!

Ich finde eure geleimte Heftbindung ja sehr praktisch, aber nun ist das Gleiche wie schon bei der Konkurrenz passiert: Weil beim Pressen der Zeitung die CD zu weit an den Rand gerutscht war, wurde sie mitgepresst. Das Resultat ist CD-Geschnetzeltes!
Name und Anschrift liegen der Redaktion vor

Damit solche Fehler sich nicht wiederholen, haben wir soeben die Druckerei gewechselt. Und selbstverständlich tauschen wir kaputte Schillerscheiben ganz unbürokratisch um; es handelt(e) sich ja gottlob um wenige Einzelfälle.

Ohne Fleiß kein Preis

Eine Frage: Ist es erlaubt, eure Demos auf CDs zu brennen und als Sammlung zu verkaufen?
Stefan Hoffmann, E-Mail: Hoffmann-Pc-More@t-online.de

Leider nein. Wir holen für jede auf Begleit-CD veröffentlichte Demo die Genehmigung des Herstellers ein, welche sich ausschließlich auf die Duplikation und Verbreitung zusammen mit der Zeitschrift erstreckt.

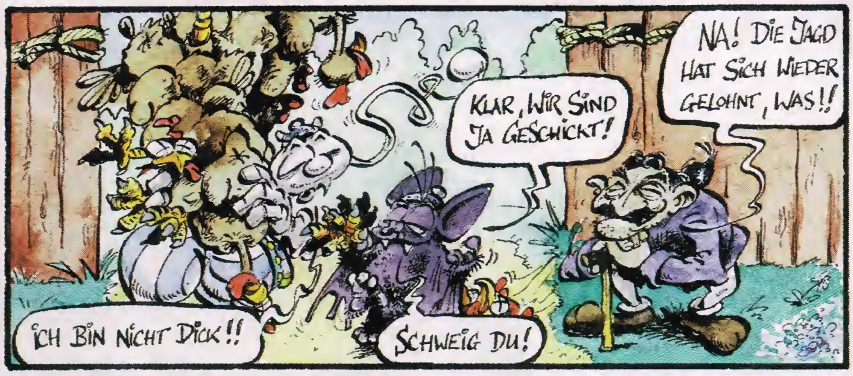
Potenzial erkannt, Schwachstellen genannt: Sonys Playstation 2

Noch Fragen?

Oder Anregungen? Wünsche? Drohungen? Immer her damit! Spezifische Anfragen leite ich gerne an Hersteller etc. weiter, interessante Beiträge drucke ich in vier Wochen auf diesen Seiten ab (auf Wunsch auch anonym) und eher persönliche Zuschriften werden auch persönlich beantwortet – sofern sie per E-Mail eingehen oder ausreichend RÜCKPORTO beiliegt, wozu man aus dem Ausland bitte internationale Antwortscheine verwendet. Also nichts wie ran an Tastatur oder Bleistift, die Baldhamer Briefträger sind für ihre Belastbarkeit bekannt!

Joker Verlag
„Ghostwriter"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail:
leserbriefe@pcjoker.de

GHOST ACTIVITIES



Kostenlose Produktinfos

6/00

Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder herausgetrennt) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Einsendeschluss: 2. Juni 2000

Fax - Nummer:
08106 / 89 96 07

Joker Verlag
Produktinfo
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

Ich bin Abonnent von PC Joker Heft & Spiel
☐ ja ☐ nein

Anzeige des Monats
Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ☐

Statistische Angaben
Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe
1.1 ☐ bis 17 Jahre
1.2 ☐ 18 - 24 Jahre
1.3 ☐ 25 - 29 Jahre
1.4 ☐ 30 - 39 Jahre
1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer
Ich nutze meinen Computer:
2.1 ☐ nur privat
2.2 ☐ nur beruflich
2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung
3.1 ☐ Einsteiger
3.2 ☐ Fortgeschrittener
3.3 ☐ Profi

4. Information
Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?
4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
4.2 ☐ Eindruck der Produkte
4.3 ☐ Preis der Produkte

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

DEMOS
Alone in the Dark 4
Devil Inside
Diablo 2
Die Zeitmaschine
Earth 2150 Challenge
Force Commander
Need for Speed - Porsche
Soulbringer
Sudden Strike
Tachyon – The Fringe

GOODIES
3DCC
Acrobat Reader 4.0
DirectX 7.0
DXMedia 6.0
Elsa Revelator-Treiber
F-Prot 3.07
Game Commander 1.2
Hexedit
Ikarus Virus Utilities
Netscape Communicator 4.7
Savegame Editor Construction Kit
UniVBE
WinAmp 2.61
Winzip 7.0 SR-1

SPECIALS
Die Rache der Sumpfhühner
Joker Online
Vampirjagd

LÖSUNGEN
C&C 3: Feuersturm
The Longest Journey

PATCHES:
Airline Tycoon: First Class [dt. 1.63]
Alpha Centauri: Alien Crossfire [dt. 2.0]
Earth 2150 [dt. 2.0]
Flanker 2.0 [int. 2.02]
Force Commander [dt. 1.1]
Homeworld [int. 1.05]
Nox [dt 1.1; engl. 1.1]
Revenant [dt. 1.21; engl. 1.21]
Thandor [dt. 1.02]

PC JOKER HEFT & SPIEL 6/00 • Demos, Specials & Goodies • CD 2

5,– DM
kostet
Ihre **private** Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.
Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:
Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:
- ☐ Biete Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Tausch
- ☐ Verschiedenes
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Suche Software
- ☐ Kontakte

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

Ausgabe
7/2000
erscheint am
6. Juni

mit aktuellen Demos und
Top-Abenteuer auf 2 CD-ROMs!

Held für Geld
Vollversion
„Rent a Hero"

Nach exakt 792 geretteten Prinzessinnen hat Mietheld Rodrigo die Nase voll: Der Sieg über Piraten in fliegenden Schiffen soll ihn endgültig zur Legende auf dem Fantasy-Eiland Ton Andar machen. Begleiten Sie ihn in vier Wochen durch **eines der witzigsten und schönsten Renderabenteuer aller Zeiten!**
Satte 80 Prozent haben wir NEOs Meisterwerk im Originaltest vor anderthalb Jahren attestiert, bis heute hat es nicht an Charme eingebüßt – die ca. 40 liebevoll gestalteten Lokationen mit ihren tollen Grafikeffekten garantieren Rätselspaß für Jung und Alt. Erleben Sie superb animierte Charaktere mit (dank einzigartiger Technik) genialer Mimik, lauschen Sie lippensynchronen Gesprächen in Deutsch sowie herrlicher Begleitmusik, bewundern Sie nahtlos eingefügte Zwischensequenzen. Intelligente Point-and-Klick-Steuerung (unterstützt Maus, Tastatur und PC Dash), Speicherfunktion und Online-Tipps machen den Abenteuerurlaub komfortabel: Österreichs Antwort auf die großen Adventures von Lucas Arts (etwa „Monkey Island") ist ein Spiel auf höchstem Niveau!

- **Erstveröffentlichung 12/98**
- **Originalwertung: 80 Prozent**
- **wahlweise High- oder Truecolor**
- **revolutionäre Animationen, dynamische Kameraschwenks (Grafiknote: 87%)**
- **lippensynchrone Sprachausgabe, Musik der Wiener Philharmoniker, 3D-Sound (Soundwertung: 87%)**
- **komplett deutsch**
- **für Windows 95/98**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Dino Crisis • F1 World Grand Prix • Motocross Madness 2 • Simon the Sorcerer 3D • Vampire: Die Maskerade • Ground Control

Special
Housegemacht: mit dem eigenen PC in die Musikcharts

Messe
L.A. Confidential: E3 2000

Reportage
Besuch bei Westwood mit Blick auf C&C-Neuheiten wie Red Alert 2 und Renegade

Zaubersprüche reichen nicht mehr!

Jetzt brauchst Du Kraft und Geschick, Schnelligkeit und Kampfesmut. Und – Du brauchst Morgenstern und Kampfhammer! Ein 3D-Action-Spiel in feinster Might and Magic™-Qualität erwartet Dich: Necros und seine Armee der Finsternis bringen Unheil über ganz Aardon. Bewahre das Land vor dem Untergang. Mit einem wahren Waffenarsenal und magischer Kraft streckst Du Deine Gegner nieder. Stell Dich dem Kampf gegen das Böse. Besiege Necros!

CRUSADERS -OF- MIGHT AND MAGIC™

3DO™

Erhältlich für PC-CD-ROM und Sony PlayStation®

www.de.infogrames.com

© 2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Crusaders of Might and Magic™, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. "PlayStation®" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

DER TOD FLIEGT MIT. UND ER LIEBT DICH!

GUNSHIP!

90%

87%

92%

Gunship! Die wohl beste Kampfhubschrauber-Simulation der Welt. Atemberaubend realistische Landschaften und dazu die volle Ladung Action: Fliege die effektivsten Waffen der modernen Bodenkriegsfuehrung: Apache (US), Tiger (D), WAH-64D (GB) oder Havoc (RUS). Aber schnall Dich gut an! Es wird ziemlich heiss da draussen.

Produktinfo 003

HASBRO Interactive

MICROPROSE
KING OF SIMS!

© 2000 Hasbro Interactive Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb und Marketing durch Hasbro Interactive GmbH.

Werbe Partner SALES FORCE